



BATTLE.NET EDITION

WARCRAFT II

DEUS EX

GAME OF THE YEAR EDITION

PEŁNE WERSJE GIER

TIPSOMANIAK 2004 • 156 STRON

+2CD

Numer 06/2004 (100)  
Czerwiec 2004  
Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT



www.cdaction.com.pl

# CD-ACTION®

**TEMAT NUMERU**  
**VAMPIRE**  
THE MASQUERADE -  
BLOODLINES

**RECENZJE**  
**FAR CRY**  
**SACRED**  
**BREED**  
**SYBERIA 2**  
**COUNTER STRIKE**  
CONDITION ZERO

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916  
9 1771426 291747 06

Nadchodzi!  
04  
colin mcrae rally  
na następnej stronie

MAMY NA LICZNIKU



# 04

## colin mcrae rally

ostra jazda, wysokie obroty, adrenalina

W pudełku z grą  
niespodzianka!

**Zdjęcie MARTYNY  
WOJCIECHOWSKIEJ  
z dedykacją dla fanów  
Colin McRae Rally 4!**

Tylko w polskiej wersji,  
do wyboru aż 5 pilotów!

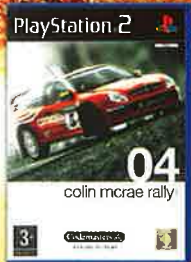
**KRZYSZTOF  
HOŁOWCZYK**

**MARTYNA  
WOJCIECHOWSKA**

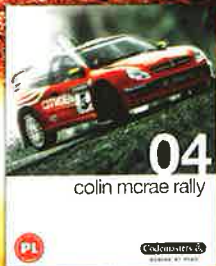
**NICKY GRIST**

**DEREK RINGER**

oraz profesjonalny  
polski lektor



Wersja PS2 już w sprzedaży!  
Wersja językowa: ANGIELSKA  
Cena: 229,90



Wersja PC w sprzedaży od 22 kwietnia!  
Wersja językowa: POLSKA  
Cena: 99,90

**4CD**

Colin McRae Rally 4 to: poprawiona, szczegółowa grafika samochodów oraz otoczenia • ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto • pełna możliwość dokonywania zmian oraz reperacji samochodów • poprawiony, realistyczny model fizyczny samochodów • 3 poziomy uszkodzeń • 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) oraz mistrzostwa w trybie Ekspert • 34 rodzajów nawierzchni • 19 typów opon do wyboru • ponad 50 całkowicie różnych etapów • rozbudowany tryb dla wielu graczy: do 8 osób poprzez sieć lokalną, internet oraz na jednym komputerze (dzielony ekran) • możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów • profesjonalna polska wersja językowa CD Projekt

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Codemasters**  
GENIUS AT PLAY™



PlayStation 2

PC CD-ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
DYSTRYBUCJA I DISTRIBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „Colin McRae Rally 04” oraz „GENIUS AT PLAY” są znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae” i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Gra NIE jest licencjonowana przez lub w współpracy z FIA lub jakąkolwiek inną firmą z nią współpracującą. Logo PlayStation i nazwa „PlayStation” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.



# TOCA

## RACE DRIVER 2™

### ULTIMATE RACING SIMULATOR



- 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne kraksy
- Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń

- Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

**Premiera II kwartał 2004**

**Wersja językowa polska**

**Cena 99,90 PLN**

**Info <http://samochody.cdprojekt.info>**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT.**

**Codemasters** 

GENIUS AT PLAY™





# 100 na liczniku!

**W 1969** r., gdy Armstrong stanął na powierzchni Księżyca, wypowiedział słynne słowa „to mały krok dla mnie, ale wielki dla ludzkości”. W 2004 r., podczas fetowania setnego numeru naszego pisma śmiało możemy stwierdzić „to niewielkie wydarzenie dla ludzkości - ale wielkie dla nas”. Nie będą o tym uczyć w szkołach, nie postawią nam pomników, nie będzie wywiadów w TV i akademii ku czci... Dla nas jednak i dla wszystkich fanów CDA to wydanie pisma jest szczególne i inne niż wszystkie pozostałe.

Wystarczy tylko przypomnieć, że CDA jako bodaj drugie pismo w historii polskiej branży „gierkowej” przekroczyło magiczną granicę stu wydanych numerów. A przecież magazynów o grach dla graczy było i jest na rynku od groma i trochę. I albo padły, albo też dzieli je kilkadziesiąt numerów od takiego wyniku. Jak widać, nie tak łatwo „wyciągnąć” setkę.

100 na liczniku... To dużo. Ale my i tak właśnie dajemy po garach. Wiemy, że stać nas na jeszcze więcej - i wrzucamy wyższy bieg. Dowodem na to jest aktualny numer pisma. Wygląda ono inaczej niż do tego przywykliście. Zmieniliśmy layout CDA - oprawę graficzną, fonty, ramkę informacyjną itd. Właściwie to nie tyle zmieniliśmy, co znacząco zmodyfikowaliśmy. Dlaczego? Cóż, cały czas uważamy, że obecna forma magazynu nie jest doskonała i nieustannie staramy się ją ulepszać. To, co widzicie teraz, to naturalnie nie jest jego wersja finalna. Ostatecznie to Wy ocenicie, co się Wam w nim podoba, a co należy (Waszym zdaniem) zmienić/poprawić. Czekamy na Wasze opinie, sugestie i podpowiedzi w tej sprawie.

Setny numer CDA to dobra okazja do wspomnień. Przez te osiem lat z hakiem wydarzyło się przecież mnóstwo rzeczy. Od kwietnia 1996 r., kiedy to pojawiło się inauguracyjne wydanie CDA (to znajdziecie zeskanowane w formie .pdf na Cover CD w Bonusach), przeszliśmy daleką drogę. W związku z tym w tym miesiącu zamieściliśmy szereg artykułów wspominkowych, traktujących tak o samej historii CDA (i tworzących go ludziach), jak i grach, które przez ten okres zagościły na naszych łamach. Okazało się, że jest tego niezwykle dużo i nawet mimo ośmiu stron więcej (drugi raz z rzędu!) musieliśmy „wyciąć” kilka stałych działów. Naturalnie powrócą za miesiąc. Nie starczyło nawet miejsca na... Action Redaction. Ale bez obaw - AR w tym numerze CDA nie zabraknie. A nawet będzie go więcej niż zwykle. Jak to możliwe? Już tłumaczymy.

**Tipsomaniak 2004 to jubileuszowy gadżet dla Was.** Zawiera - oprócz tipsów/solucji - dodatkową niespodziankę, czyli ogromną (4-5x większą od standardowej!) edycję Action Redaction. A w niej nie tylko najlepsze teksty ze wszystkich dotychczasowych wydań tej rubryki, ale też premiery (w tym

historia AR). Całość wzbogacono dodatkowo sporą dawką komiksów (Klara i nie tylko) oraz zabawnych zdjęć. (Jeśli komuś i tego mało, na CD znajdzie Action Redaction 06/2004 - też w innej niż zwykle wersji.) Na CD pojawiły się również solucje (po polsku), które nie zmieściły się w książeczce (Tipsomaniak CD w Bonusie).

W tym miesiącu nie zabrakło świetnych tytułów do recenzowania (*Far Cry*, *Breed*, *Sacred*, najnowszy *Counter-Strike* i wiele innych), a sporo osób ucieszył Temat Numeru. (Aby sprawić, czym mogą nas zaskoczyć wampiry, wybraliśmy się aż do Londynu.)



Ostatnio obiecaliśmy Wam, że w tym numerze CDA, na Cover CD ukaza się dwie pełne wersje gigahitów. Tak też się stało. Naturalnie garstka malkontentów czy niepoprawnych optymistów (będzie Mafia... Nie - dadzą HL2! Nie - HL2 i S.T.A.L.K.E.R.A. i Diabło 3!!!) zaczęli kręcić nosami, że to wcale nie to, że oczekiwali czegoś innego i że to nie jakieś supergierki, a wprost przeciwnie... Jednak prawdziwi gracze wiedzą swoje. *Warcraft 2* (arcykłasyka i to w specjalnej poszerzonej wersji, z oficjalnymi dodatkami + indywidualny serial do grania na Battle.Necie!) to jest COŚ. Do tego po raz pierwszy w historii (polskiej branży) Blizzard oddał własną grę na Cover CD...

Z kolei *Deus Ex* (w wersji Game of the Year, czyli m.in. z dodanym multiplayerem) to gra, która w CDA otrzymała 10/10 i przez wielu uznawana jest za jedną z najlepszych w historii, przynajmniej jeśli idzie o fabułę i klimat... Tak, to bez wątpienia kolejny gigahit.

Obie produkcje dzielnie znoszą próbę czasu - i graficznie, i dźwiękowo nie zestarzały się, a grywalnością deklasują większość tytułów dostępnych obecnie w sklepach. (To właśnie cecha charakterystyczna Wielkich Gier...) Że co? Że nie są nowe? Będą i takie - poczekajcie, wszystko w swoim czasie. A różnej maści marudom proponujemy, by spróbowali odpowiedzieć sobie na jedno proste pytanie: **jakie inne pismo w Polsce da(je) Wam więcej?**

Za miesiąc czeka Was kolejna niespodzianka i choć nie zdradzimy, jaka... na pewno będzie. Dodajmy, że będzie to miało związek z targami E3 organizowanymi w Los Angeles. A teraz możemy już Wam tylko życzyć...

Milej lektury setnego numeru CDA!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

Dajemy po garach...



i choć niektórzy obrzucają nas błotem



sugerując, że lejemy na robotę



to ssaki naczelne pracują pilnie



aby zapewnić redakcji odpowiednią ilość materiałów do przerobienia



**Do wygrania!!!**

Aparat cyfrowy HP Photosmart R707 (s. 071)

25 egzemplarzy gry Beyond Divinity (s. 099)

CDA 07/04 pojawi się w sprzedaży po 15.06.2004!



www.cdaction.com.pl

Czerwiec 06/2004 (100)

## REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6  
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smełtala

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomczak

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



## WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.  
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak  
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy Dyrektor: Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Monika Walczak, tel. (22) 5163519  
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

## Public Relations, Promocja:

Joanna Korwin-Kijak  
tel. (0 71) 343 61 05 w.102  
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

## Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik  
tel. (0 71) 341 20 83 w. 203  
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

## Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)  
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.  
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





# Niezwykła rodzina



...drukarek atramentowych



## Kolorowe drukarki Canon

Większość drukarek atramentowych Canon drukuje zdjęcia bez marginesu. Wiele z nich można podłączyć bezpośrednio do aparatu cyfrowego. Wybrane drukują nawet na płytach CD/DVD. Wszystkie są szybkie i drukują z wyjątkową jakością - są idealne dla profesjonalistów i amatorów, niezastąpione w domu i w biurze. Wyjątkowa niezawodność i łatwość obsługi sprawia, że drukowanie staje się pasją!



## FarCry - str. 090

Jeśli gra dostaje ocenę 10 - chyba nie trzeba zachęcać do lektury jej recenzji... Ale co tam - i tak zachęcamy, o jedna z bardziej bezdyskusyjnych 10-tek w historii CDA.

# HITY NUMERU

## Vampire: The Masquerade - Bloodlines -

Gemini specjalnie udał się do Londynu po to, by na własne oczy przekonać się, co szykują dla was twórcy tej gry. Po powrocie wydawał się dziwnie blady i alergicznie reagował na czosnek. Dziś jego oczy świecą gorączkowym blaskiem... Być może to efekt owej prezentacji? Tylko czemu nie odbija się w lustrach?

str. 042

# SPIS TREŚCI

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Zawartość Cover CD ..... | 010 |
| Kaleidoskop .....        | 018 |

## ZAPOWIEDZI

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Advent Rising .....              | 040 |
| Brothers in Arms .....           | 028 |
| Nexus the Jupiter Incident ..... | 032 |
| ShellShock: Nam '67 .....        | 036 |
| Silent Hunter 3 .....            | 034 |

## TEMAT NUMERU

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| Vampire: The Masquerade - Bloodlines ..... | 042 |
|--------------------------------------------|-----|

## RECENZJE

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| 18 Wheels of Steel: Across America.. | 088 |
| Against Rome .....                   | 061 |
| Bad Boys II .....                    | 084 |
| Battle for Troy .....                | 062 |
| Battle Mages .....                   | 082 |
| Breed .....                          | 070 |
| Counter-Strike: Condition Zero ..... | 078 |
| Far Cry .....                        | 090 |
| Gangland .....                       | 066 |
| Kokomando .....                      | 086 |
| Lords of the Realm III .....         | 100 |
| Nemesis of the Roman Empire .....    | 060 |
| Pax Romana .....                     | 059 |
| Sacred .....                         | 096 |
| Singles .....                        | 064 |
| Spartan .....                        | 058 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Starmageddon 2 ..... | 056 |
| SV: KotOR PL .....   | 102 |
| Syberia 2 .....      | 074 |

## 100 NUMER CDA

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 100 gier CDA .....     | 114 |
| CDA - HisSTORY .....   | 108 |
| Dziesiątki w CDA ..... | 130 |

## NIE TYLKO GRAMY

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Nie daj się nabrać ..... | 138 |
|--------------------------|-----|

## HARDWARE

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| ASUS A7N8X-E Deluxe WE ..... | 151 |
| Creative Desktop 8000 .....  | 148 |
| Eizo FlexScan L557 .....     | 149 |
| Gainward FX PP! Ultra .....  | 146 |
| /1100XT TV/DVI GS .....      | 150 |
| iRiver iFP-380T .....        | 148 |
| Logitech X620 .....          | 148 |
| MSI DR8 .....                | 150 |
| NEWSY .....                  | 140 |
| Philips Sonic Edge 5.1 ..... | 147 |
| Wodą chłodzone .....         | 144 |

## INNE

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| GameWalker .....         | 048 |
| Instrukcje do gier ..... | 135 |
| Na Luzie .....           | 104 |
| Prenumerata .....        | 152 |

## Sacred - str. 096

Lubisz Diablo, Dungeon Siege'a i tym podobne gierki z gatunku hack'n'slash? Jeżeli tak, tego tytułu nie możesz przegapić. To znaczy - możesz. Ale będziesz tego żałował.

## INDEKS GIER

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| 18 Wheels of Steel: Across America..       | 088 |
| Advent Rising .....                        | 040 |
| Against Rome .....                         | 061 |
| Alien Blast .....                          | 103 |
| Bad Boys II .....                          | 084 |
| Battle for Troy .....                      | 062 |
| Battle Mages .....                         | 082 |
| Breed .....                                | 070 |
| Brothers in Arms .....                     | 028 |
| Counter-Strike: Condition Zero .....       | 078 |
| Far Cry .....                              | 090 |
| Gangland .....                             | 066 |
| Kokomando .....                            | 086 |
| Lords of the Realm III .....               | 100 |
| Nemesis of the Roman Empire .....          | 060 |
| Nexus the Jupiter Incident .....           | 032 |
| Pax Romana .....                           | 059 |
| Sacred .....                               | 096 |
| ShellShock: Nam '67 .....                  | 036 |
| Silent Hunter 3 .....                      | 034 |
| Singles .....                              | 064 |
| Spartan .....                              | 058 |
| Starmageddon 2 .....                       | 056 |
| SV: KotOR PL .....                         | 102 |
| Syberia 2 .....                            | 074 |
| Vampire: The Masquerade - Bloodlines ..... | 042 |

## 100 numer CDA - str. 108

Z okazji setnego numeru CDA polecamy specjalny dział okolicznościowy, a w nim m.in. naszą historię, kulisy, ciekawostki, najlepsze 100 gier w historii pisma itp., itd. Warto doń zajrzeć!





# DRIVER<sup>TM</sup>



**WKRÓTCE W SPRZEDAŻY**

**PC  
ROM**

PlayStation<sup>®</sup>2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

**WERSJA KINOWA**  
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU  
Z POLSKIMI PODPISAMI

  
REFLECTIONS

**ATARI**





# NOWY KONKURS

## „Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

# WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!



**To są nagrody gwarantowane dla każdego!**  
**Nieograniczona ilość nagród!**  
**Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!**

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka  
oraz na stronie [www.cdprojekt.info/konkursnxx](http://www.cdprojekt.info/konkursnxx)

Konkurs trwa od 8 kwietnia do 30 czerwca 2004 roku!



NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

Każda gra  
kosztuje tylko

19.99 zł



# NOWE GRY W SERII

**Nowa eXtra Klasyka!!!**

## NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY!



ANNO 1602



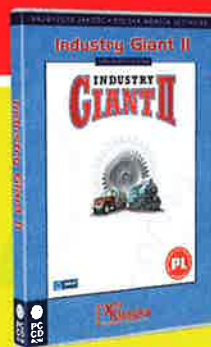
BALDUR'S GATE



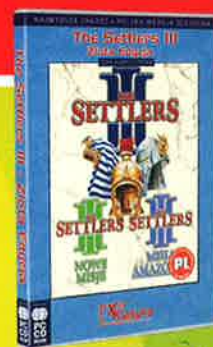
DISCIPLES II  
BUNT ELFÓW



IGI 2  
COVERT STRIKE



INDUSTRY GIANT II



THE SETTLERS III  
ZŁOTA EDYCJA

**Nowe gry w serii  
już w sprzedaży!**

**extra  
Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH





## REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:

- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS\_Vir z bazą danych z dn. 23.04.2004, Virusów nie!
- Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z www. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

• DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągą minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

## UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Muzyka w wybieralce: MiWi

## PRZYPOMINAMY, ŻE OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

**UWAGA:** wszystkie zawarte tu pliki/programy/demo znajdują się w edycji DVD CDA. Symbol CD oznacza, że plik znajduje się TAKŻE na wersji Cover CD. (A nie, że jest TYLKO na CD). Pełne wersje są na oddzielnych CD, niezależnie od rodzaju CDA.

## W SKRÓCIE:

### PEŁNE WERSJE

#### DEUS EX GAME OF THE YEAR EDITION

- GATUNEK: akcja/FPP/cRPG
- WYMAGANIA: P II 300, Win 95/98/XP 64 MB RAM, akcelerator
- MULTIPLAYER: tak
- RECENZJA W CDA: 9/00
- OCENA: 10/10
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

Genialne i arcyklimatyczne połączenie gry FPS z cRPG na zmodyfikowanym engine'ie Unrealu. Jeśli lubisz cyberpunk - nie możesz nie zagrać (w końcu gierka dostała w CDA 10/10 nie za piękne oczy). My dajemy ją w wersji GotYE - czyli m.in. z dodanym multiplayerem.

#### WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION

- GATUNEK: RTS
- WYMAGANIA: włączony PC -)
- MULTIPLAYER: no jaasne
- RECENZJA W CDA: W2 zrecenzowano w CDA... 1/96
- OCENA: nie stawialiśmy wówczas ocen
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 80%

Kultowy i przesyłany RTS ze stajni Blizzarda, wzbogacony o oficjalny dodatek (ponad 50 dodatkowych misji) i z innym serialem dla każdego nabywcy - umożliwia grę za pomocą Battle.Netu.



Uwaga: polskie tłumaczenie instrukcji znajdziesz na Cover CD/Bonus. Angielska instrukcja - na CD z grą.



### DEMA

- Battle Mages
- Beyond The Divinity
- Breed
- Bubble Bobble Nostalgia **CD**
- Drake
- Gangland
- Dark Horizon: LORE
- Nemesis of the Roman Empire
- Race Driver (TOCA) 2 **CD**
- Sacred **CD**
- Starmageddon 2: Project Freedom **CD**
- X2 the Threat

### BONUSY

- Action Redaction 06/04 **CD**
- Action Mag **CD**
- Bonus 1 i 2 **CD**
- DVD Bonus
- CDA 01/96 [01] **CD**
- Deus Ex - instrukcja PL i okładka **CD**
- Emu Kouncil **CD**
- Esensja **CD**
- FAQ **CD**
- Forum Actionum Online **CD**
- FPP Magazin **CD**
- MP 3 Zone **CD**
- Speed Zone **CD**
- Strefa WWW **CD**
- TPP Planet **CD**
- Tawerna RPG **CD**
- Tipsomaniak CD **CD**
- Warcraft 2 instrukcja + okładka **CD**

### PATCHE

- Breed 1
- C&C Generals ZH 1.01
- ChManager 03/04 4.1.3
- Deus Ex: IW 1.2
- FarCry 1.1
- Gangland 1.1
- Homeworld 2 1.1
- R6 Athena Sword 1.02 **CD**
- Sacred 1.5 **CD**
- Spellforce 1.1.1 **CD**
- SW KotOR 1.03
- Total Club Manafe 2004 1.2
- TR: Angel of... - PATCH POLONIZACYJNY XIII

### DODATKI

- BF Vietnam edytor
- Dungeon Siege Legends XP
- FIFA 2004
- Max Payne 2 Matrix Mod
- Unreal 2 XMP Community Bonus Pack
- Unreal Tournament 2004 Mappack

### TRAILERY

- Driv3r
- Firepower
- Half-Life 2 (\*) **CD**
- LoTR\_Battle
- Manhattan Chase
- Neuro
- Obscure
- Perimeter
- Ragdoll KungFu

### SERIOUS SAM 2

- Soldner
- Specnaz
- S.T.A.L.K.E.R.
- SW Battlefront
- Westerner, The
- Bard's Tale, The
- True Crime (\*) **CD**
- WhiteDay
- World of Warcraft
- Zombies

(\*) na DVD kilka, na CD - 1.

### UŻYTKI

- ADOBE READER 6.0 CE - odczytuje pliki w formacie .pdf
- CLAMWIN 0.22 - darmowy (Open Source) skaner antywirusowy **CD**
- DIRECTX 9.0B - najnowsza wersja biblioteki DirectX **CD**
- DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 7.1 - bardzo dobry program wspomagający ściąganie plików z Internetu
- FILEZILLA 2.2.5A - klient FTP. Potrafi ściągać wiele plików jednocześnie, posiada wygodną kolejkę, wznawia zerwane połączenia, obsługuje mnóstwo standardów i zaawansowanych funkcji protokołu FTP (freeware)
- GAMEXP - program optymalizujący ustawienia systemowe tak, by zapewnić maksymalną szybkość działania gier (freeware) **CD**
- GIMP 2.0.0 - świetny i darmowy (Open Source) edytor grafiki, wyposażony m.in. w obsługę warstw, ścieżek, kana-

- łów, mnóstwo filtrów
- NFORCE SYSTEM UTILITIES 1.08.05 - zestaw narzędzi do konfiguracji i optymalizacji płyt głównych bazujących na chipsecie nForce2 lub nForce3 (Nvidia)
- POWER TAB EDITOR 1.7 - edytor tabulatur gitarowych umożliwiający komponowanie utworów na gitarę (lub wiele gitar); freeware
- QUICK TIME 6.5 - m.in. do odtwarzania filmów/trailerów.
- RAMBOOSTER 1.6 - programik przeznaczony do optymalizacji wykorzystania pamięci RAM przez system (freeware) **CD**
- SAFE XP 1.4.3.5 - program pozwala wyłączyć bądź zmienić te funkcje/usługi Windows XP, które mogą obniżać bezpieczeństwo systemu. **CD**
- SAMURIZE 1.41 - nakładka na Windows, umożliwiająca rozszerzenie funkcjonalności jego interfejsu (freeware)
- SKYPE 0.97 - jeden z najlepszych programów do komunikacji głosowej przez Internet
- TOBEST AUDIO MAESTRO FULL PACK - pakiet programów przeznaczonych do obróbki dźwięku (shareware)
- TUNEUP UTILITIES 2004 - zestaw narzędzi systemowych ułatwiających optymalizację działania „okienek” (shareware)
- WMP 9 - systemowy player oraz najnowsze drivery



PEŁNA WERSJA

# Deus Ex

## Game of the Year Edition

Oto fragmenty recenzji yASIA

(...) Scenariusz Deus Ex należy do ścisłej czołówki wśród gier komputerowych. Mimo że początek i zakończenia gry (kilka możliwych!) są właściwie takie same, rozgrywka za każdym razem może być całkowicie inna w zależności od decyzji, jakie będzie podejmował gracz. Tak czy inaczej z każdym krokiem, każdą rozmową zaczyna się on zagłębiać w historię łączącą we wspólny sposób sporą ilość znanych teorii spiskowych. Ważne jest przy tym to, że gracz nie jest jedynie maszynką do zabijania i niejednokrotnie przy podejmowaniu istotnych decyzji musi brać pod uwagę czynniki, takie jak moralność, lojalność wobec przełożonych czy własną opinię na temat jakiejś ideologii.

■ GATUNEK: akcja/FPP/cRPG  
■ WYMAGANIA: P II 300, Windows 95/98/XP 64 MB RAM, akcelerator:  
■ MULTIPLAYER: tak  
■ RECENZJA W CDA: 9/00  
■ OCENA: 10/10  
■ ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

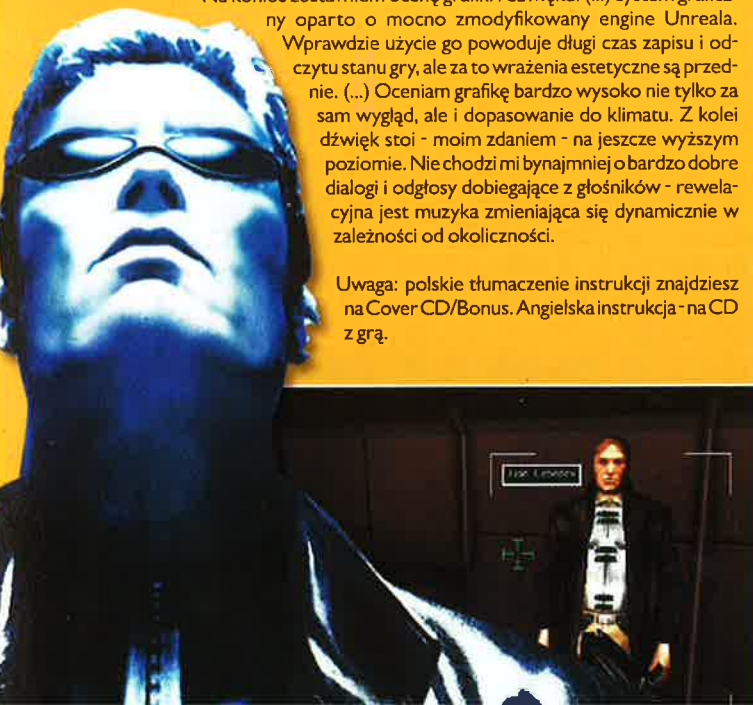
Cała gra podzielona jest na trzynaście głównych zadań, których akcja rozgrywa się w różnych zakątkach kuli ziemskiej. Każda z misji, które gracz musi wykonać, podzielona jest na kilka części - zadań głównych, pierwszorzędnych. Do tego co jakiś czas i na różne sposoby gracz dowiaduje się o jej celach drugorzędnych (...). Główną rolę w przekazywaniu nam informacji pełni wbudowany w głowę naszej postaci neurotransmitter, dzięki któremu komunikacja z przełożonymi jest możliwa zawsze i wszędzie. Tą właśnie drogą będziemy otrzymywać kolejne zadania, podpowiedzi i komentarze na temat naszych działań. Innym sposobem na pochnięcie akcji do przodu (lub zdobycia kilku dodatkowych punktów doświadczenia) jest zwiędanie ogromnych lokacji, w których toczy się gra. Oprócz elementów bezpośrednio związanych z celami misji można nieraz trafić na ciekawych ludzi, drugorzędne zadania itp.

(...) Interakcja z otoczeniem stoi na wysokim poziomie - właściwie powinienem napisać, że jest bardzo intensywna. Przez cały czas gracz musi dokładnie się rozglądać po okolicy. W ten sposób znajduje większą część używanego wyposażenia oraz bardzo często informacje istotne dla przebiegu misji. Trzeba przeszukiwać ciała zabitych wrogów, rozważać setki skrzynek, zaglądać do każdego pomieszczenia i za każdą doniczkę.

(...) Deus Ex - mimo że nie jest zwykłą strzelaniną - może się pochwalić sporym wyborem uzbrojenia strzeleckiego i do walki wręcz. W zależności od preferencji gracz może używać pistoletów, karabinów (w tym wysłanietej snajperki), strzelby czy np. minikuszy, której pociski są pokryte trucizną. Jakby tego było mało, niektóre z naszych broni pozwalają na używanie kilku rodzajów amunicji, a właściwie każda z nich może zostać „podrasowana” za pomocą specjalnych modyfikacji (...). Równie duży (o ile nie większy) wpływ na skuteczność używania broni oraz wielu innych wykonywanych przez naszą postać akcji mają wyuczone umiejętności oraz modyfikacje nanotechnologiczne.

Na koniec zostawiłem ocenę grafiki i dźwięku. (...) System graficzny oparto o mocno zmodyfikowany engine Unreala. Wprawdzie użycie go powoduje długi czas zapisu i odczytu stanu gry, ale za to wrażenia estetyczne są przednie. (...) Oceniam grafikę bardzo wysoko nie tylko za sam wygląd, ale i dopasowanie do klimatu. Z kolei dźwięk stoi - moim zdaniem - na jeszcze wyższym poziomie. Nie chodzi mi bynajmniej o bardzo dobre dialogi i odgłosy dobiegające z głośników - rewelacyjna jest muzyka zmieniająca się dynamicznie w zależności od okoliczności.

Uwaga: polskie tłumaczenie instrukcji znajdziesz na Cover CD/Bonus. Angielska instrukcja - na CD z grą.



# studia informatyczne w Bankowej

## Wyższe Szkoły Bankowe studia licencjackie

### Chorzów tel. (32) 24 105 24

- Informatyka w Finansach
- E-biznes
- Informatyka Ekonomiczna
- Komputerowe Modelowanie Procesów Ekonomicznych
- Sieci Komputerowe i Bazy Danych

### Gdańsk tel. (58) 346 38 89

Certyfikat ECDL

- Informatyka Stosowana

### Poznań tel. (61) 655 33 00

- Informatyka w Finansach
- Informatyka w Zarządzaniu
- E-biznes
- Informatyka Ekonomiczna
- Modelowanie Procesów Biznesowych

### Toruń tel. (56) 66 09 111

Certyfikat CISCO

- Informatyka w Biznesie



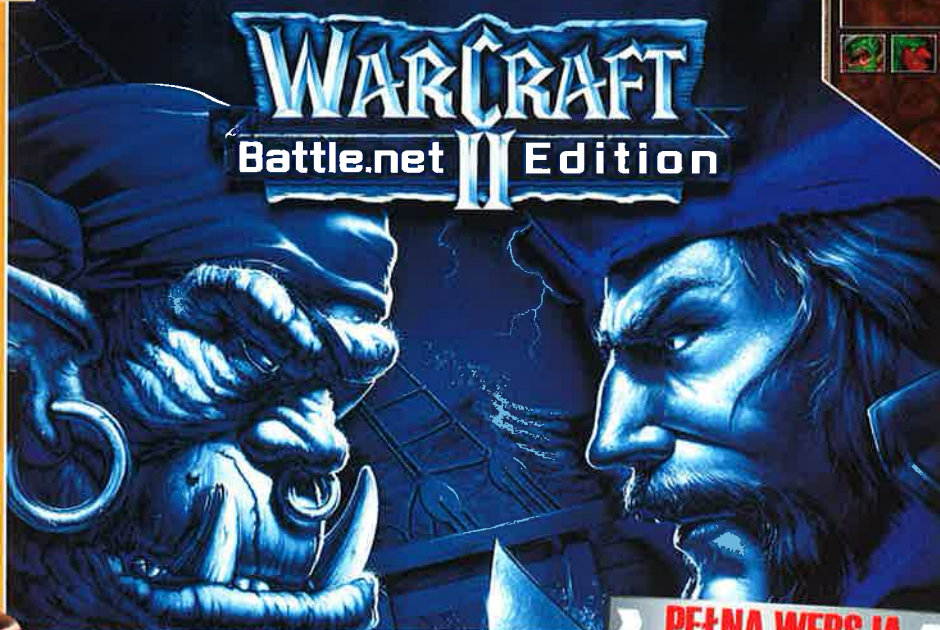
„Najbardziej poszukiwaną grupą zawodową do 2010 roku będą informatycy. Pracę w tym zawodzie znajdzie ponad 165 tysięcy osób”.

doskonała komunikacja  
**extra24h**  
net  
www.wsb.pl/extranet

Źródło: Rządowe Centrum  
Studiów Strategicznych



Serial do grania via **BATTLE.NET** znajdziesz (nalepiony) we wnętrzu pudełka z grą.



**PEŁNA WERSJA**



**GATUNEK:** RTS  
**WYMAGANIA:** włączony PC :)  
**MULTIPLAYER:** no jaasne  
**RECENZJA W CDA:**  
 W2 zrecenzowano w CDA... 1/96  
**OCENA:** nie stawialiśmy ocen  
**ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE:** 80%

Po pierwsze - zawiera oficjalny dodatek Dark Portal - czyli dodatkowych 50 misji + naturalnie to wszystko, co zawierał pierwotnie Warcraft 2.

Po drugie, gra umożliwia rozgrywki sieciowe via Battle.Net. (Jest to wielki system, ułatwiający szybkie znalezienie chętnych do grania w tę grę [Warcrafta] z całego świata.) Specjalnie po to każdy z was znajdzie na pudełku z grą indywidualny „serial”, który umożliwi mu wejście w ten świat.

Warcraft 2 był drugą grą (zaraz po HoMM), którą ujrzałem w rozdzielczości SVGA. Pamiętam, że wówczas wydał mi się bajecznie kolorowy i niewiarygodnie efektowny. Po tych wielu latach, które upłynęły od jego premiery, nasze wymagania jakby „nieco” wzrosły. Ale Warcraft 2 nadal może się podobać. I się podoba. Ciekawe o jak wielu grach, które pojawiły się niemalże dekadę temu (premiera w końcu 1995 r., jeśli dobrze pamiętam), można to samo powiedzieć?

Ja mówię tylko: bawcie się dobrze!

(\*) co wcale nie jest prawdą, ale nie będziemy tu walczyć ze stereotypami :)

## NA SKRÓTY

Tipsy działają tylko w trybie single player. Wpisz podczas gry:

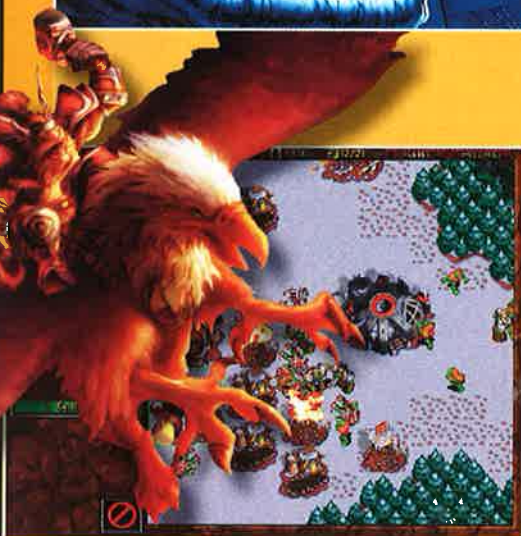
- Deck me out - wszelka broń + upgrade
- Every lile thing she does - upgrade dla zakłęg
- Glittering prizes - więcej surowców
- Hatcher - drzewa padają po dwóch stuknięciach siekierą
- It is a good day to die - jednostka dostaje ogromną moc
- Make it so - przyspiesza budowanie i produkcję
- On screen - odkrywa mapę
- Unite the clans - wygrasz scenariusz

Starcraft, Warcraft, C&C... no i ewentualnie ten piąty, którego tytuł dopiszcie sami.

Dune 2 jest już dzisiaj, z uwagi na grafikę i (że tak delikatnie powiem) prostotę, nieco mniej popularny niż kiedyś. Ale taki Starcraft czy Warcraft - one nadal żyją. Nieważne, że od ich premiery upłynęły lata, że grafika może już tak nie imponuje jak kiedyś. Nadal tysiące ludzi z wypiekami na twarz oglądają szarżę zergów i posyłają do boju hordy orków. Szczególnie w sieci.

Opisywany tu Warcraft2: Battle.Net Edition jest - dla mnie - grą szczególną. To w Warcrafta po raz pierwszy „ciąłem” po LAN-ie, to Warcraft przekonał mnie, za-deklarowanego indywidualistę i miłośnika trybu single player, że nie ma to jak ludzki umysł po drugiej stronie monitora. :)

Nie będę wam wyjaśniał, czym (i o czym) jest Warcraft 2, gdyż obrażałbym waszą inteligencję sugestią, że tego nie wiecie i nie rozpoznajcie gry. Czy jest w ogóle gracz, który choćby nie słyszał o Warcraftcie? Wątpię. Zatem w skrócie tylko opowiem, czym nasza wersja różni się od standardowego W2.



Można by się spierać, jaki jest najwspanialszy/najbardziej grywalny/najbardziej znany RTS na świecie. Toteż nie będę tego robił. Ale, jak mi się wydaje, gdybyście mieli zrobić listę pięciu najbardziej popularnych i najśłynniejszych RTS-ów w historii gier na PC, lista wyglądałaby mniej więcej tak: Dune 2 (bo pierwszy)[\*],

## Beyond Divinity

Ciekawa cRPG, nastawiona na akcję będącą czymś w rodzaju „dopełnienia” wątków Divine Divinity. Ciekawostką jest fakt, że bohater jest, że tak powiem, podwójny - jednocześnie jest to istota dobra i zła - musisz jednakowo dbać o obie, bo śmierć jednej z nich oznacza śmierć drugiej. Zapowiedź pojawiła się w poprzednim CDA, a recenzja powinna być za miesiąc. 312 MB na HDD. Demo daje przedsmak tego, co zdarzy się na początku gry.



**DVD**  
**GATUNEK:** cRPG/hack'n'slash  
**WYMAGANIA:** P3 700, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP



W sprzedaży  
od maja 2004!

# BEYOND DIVINITY™

DWÓCH ŚMIERTELNYCH WROGÓW.  
JEDEN WSPÓLNY CEL.

POZNAJ NAJBARDZIEJ PIĘKNOŚĆ PARĘ ŚWIATA FANTASY!



**P**rezentujemy Beyond Divinity - grę cRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciążącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgliszcę!



- ✦ Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- ✦ 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- ✦ Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- ✦ Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- ✦ Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt



Dodatkowo w prezencie opowiadanie  
„Dziecię Chaosu” autorstwa  
Rhianny Pratchett z szabłą osadzoną  
w świecie Divinity!



99<sup>90</sup>

LARIAN STUDIOS

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DISTRIBUCJA W POLSCE

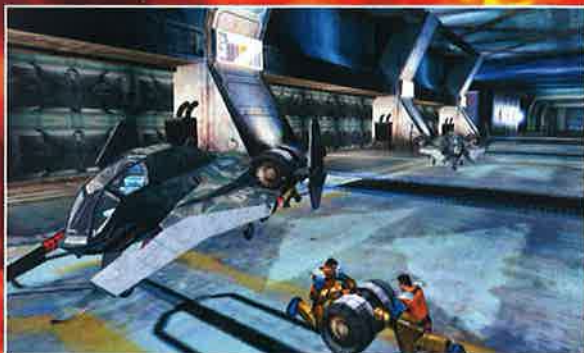
© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach.

WERSJA KINOWA  
KWESTIE MÓWIĄCE PO ANGIELSKU



## X2 - The Threat

Demo dość skomplikowanej kosmicznej symulacji - jej recenzja była miesiąc temu. Zajmuje ok. 200 MB na HDD, daje 4 misje „tutorialowe” + jedna misja testowa. Klawiszologia jest na tyle skomplikowana, że odsyłam was do pliku ReadMe w katalogu z demem, w którym jest szczegółowo omówiona.



## Breed

Coś pomiędzy Halo (agresywni kosmici, akcja osadzona w przyszłości, możliwość wykorzystywania rozmaitych pojazdów) a Rainbow Six czy może raczej... Call of Duty. Prowadzimy bowiem nie tylko naszego herosa, ale i (czasem) grupę innych żołnierzy, którym możesz wydawać proste rozkazy. Demo zajmuje ok. 450 MB - wkurzające są te cut-scenki, których za Chiny ludowe nie można przeklinać - a recenzję macie w tym numerze CDA.

DVD

► GATUNEK: tactical shooter FPS  
► WYMAGANIA: P3 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, DirectX 9.0b



DVD

► GATUNEK: space Sim/handlowa  
► WYMAGANIA: PIII 800, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator



## Drake of the 99 Dragons

I znów modny cel-shading (czyli efekt komiksowej grafiki) w roli głównej. Sterujemy koleśkiem wyglądającym jak skrzyżowanie Desperado (albo El Mariachi) z Maksem P. (te dwa gony w łapkach) i jakiś ninja na dodatek (sami zobaczcie). Krótko mówiąc - dość efektowna łupanina podłana sosem a la TR (artefakt obdarzony tajemniczą mocą itd.). 434 MB na HDD.

DVD

► GATUNEK: TPP/akcja  
► WYMAGANIA: P3 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z T&L, DirectX 9.0b



## Gangland

Wcielamy się w gangsterów, teraz troszkę w konwencji Commando-sów i Sims w jednym. Dość ryzykowane posunięcie - a że recenzja w tym numerze CDA, sami zobaczcie, czy taki miks ma sens. Demo zawiera w sumie 3 misje. 237 MB na HDD.

DVD

► GATUNEK: akcja/strategia  
► WYMAGANIA: P3 600, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, GF2/Radeon 7000 lub wyżej, Win 98/98SE/ME/00/XP

## Battle Mages

Dość ciekawy miks strategii (w klimatach HoMM) + cRPG. Prowadzimy wojny - w teorii głównie za pomocą magów i magii, w praktyce „konwencjonalne” siły zbrojne również mają coś do powiedzenia. Zresztą więcej o tej grze macie w tym numerze CDA. Demo zajmuje 204 MB na HDD.

## Klawiszologia

W trybie Free Flight

Kursory - scrollowanie kamery nad mapą/terem

[C] - menu postaci

[B] - księga czarów

[I] - inwentarz (scrollowanie zawartości TAB)

[J] - łączenie jednostek (działa tylko gdy wybierzesz dwie identyczne jednostki)

[M] - mapa

[L] - log

[P] - FPP/TPP

[Q] - quests log

[T] - rozpoczęcie dialogu w mieście

[F5]-[F9] - rzucić zaklęcie

[F10] - zaklęcie Magic Spirit



## Lore: Dark Horizons

Daawno już nie było symulatora mechów. W tym to grać, bo oto z tego gatunku. treningowych.

mnie wiem, czy to miało być  
zamiastem efektu, ale  
jesli nie to nadano  
o jedną literkę „a”

► GATUNEK: mech sim  
► WYMAGANIA: C 300, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98/98SE/ME/00/XP



DVD

► GATUNEK: strategia/cRPG  
► WYMAGANIA: PIII 733, 128 MB RAM, karta grafiki minimum GF2/Radeon 7500 z 32 MB RAM, Win 98/00/ME/XP, DirectX 9



# SAGA ICEWIND DALE

UNIKALNA EDYCJA DVD

**W SPRZEDAŻY OD  
20 MAJA!**

Saga Icewind Dale Unikalna Edycja DVD zawiera:

- grę Icewind Dale
- dodatki Heart of Winter oraz Trials of Luremaster
- grę Icewind Dale II
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową



**59<sup>99</sup>**  
**PLN**

**W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:**



**59<sup>99</sup>**  
**PLN**



**59<sup>99</sup>**  
**PLN**



SAGA Baldur's Gate  
Już w sprzedaży

SAGA Fallout  
Już w sprzedaży



## Nitro Family

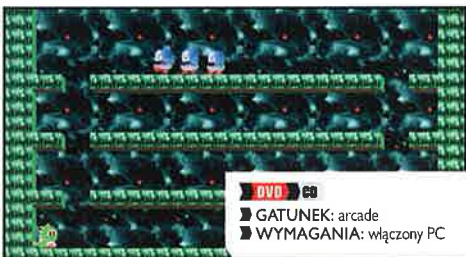
FPS-ik troszkę, jak się wydaje, w klimatach *Serious Sama*, czyli krótko mówiąc: rzeźnia. Zaskakującą wieścią jest, że główny bohater, mięśniak o swojsko brzmiącym nazwisku Chopski, dźwiga na plecach... panienkę (po co, o to już mnie nie pytajcie - w każdym razie jest jego żoną, czasem służy radą, a czasem pomoże np. przeładować broń), a do tego może trzymać dwie różne giwery w rękach i prowadzić z nich synchroniczny ogień. Nie powala... ale sympatyczne. Demo zajmuje 400 MB na HDD i zawiera 2 levele. W demie (tzn. w katalogu z demem na HDD) jest QuickManual. Radzę zapoznać się z jego treścią.



**DVD**  
 GATUNEK: FPS  
 WYMAGANIA: P III 700, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB z T&L, Win 98/ME/00/XP DirectX 9

## Bubble Bobble Nostalgie

Prosta gra zręcznościowa dla 1-2 ludzi (można grać we dwóch naraz) - znana zapewne dawnym posiadaczom 8-bitowców i Amig. Zajmuje nieco ponad 2 MB, ale zabawy daje więcej niż niejedna najnowsza gra. Warto - do grania „famiijnego” jak znalazł.



**DVD**  
 GATUNEK: arcade  
 WYMAGANIA: włączony PC

## MASZ PROBLEM Z CD?

Telefonuj: 071 341 20 83; w. 203 [Tomasz Matusik]  
 E-mail: reklamacja@cdaction.pl

Zanim jednak to zrobisz:

1. sprawdź CD czy tak samo zachowuje się na innym komputerze
2. podaj dokładną konfigurację swego sprzętu (procesor, ilość RAM, karta grafiki, system operacyjny, w razie możliwości płyta główna)
3. dokładnie opisz, na czym polega problem z płytą („nie działa” - niewiele nam mówi) - co się dzieje, jakie są komunikaty, objawy itd.
4. nie denerwuj się - jeśli płytka jest naprawdę uszkodzona, wymienimy ją bez gadania

Możesz też odesłać uszkodzoną płytkę pod nasz adres, z dopiskiem REKLAMACJA. Nie zapomnij podać swego adresu i dokładnie opisać zaistniały problem.

UWAGA: sam fakt, że filmik/demo nie chcą się uruchomić lub wywalają się po uruchomieniu, nie jest dowodem na uszkodzenie płytki - raczej na problemy z konfiguracją/systemem twego komputera.

## Sacred

Lubisz *Dungeon Siege* albo *Diablo*? Będziesz zachwycony - to jest właśnie gra w tym stylu. Dużo rąbaniny i zbierania artefaktów + całkiem złożony system rozwoju postaci (jak na ten gatunek gier) wszystko razem w ładnej oprawie graficznej... Gra grzechu warta. O tym zresztą szerzej w tymże numerze CDA.

Demo zajmuje 400 MB i oferuje 13 (!) misji, które możesz zaliczyć dwiema postaciami: topornym osiłkiem (gladiator) i hm... anielicą (Serafinem). Ładnie „rupcią dusza” przy chodzeniu. :)



**DVD**  
 GATUNEK: hack'n'slash/cRPG  
 WYMAGANIA: P III 1 Ghz, 256 MB Ram, akcelerator 16 MB, Win 98/ME/00/XP

## Nemesis of the Roman Empire

RTS w rodzaju *Age of Empires*, osadzony w czasach, gdy Rzym panował na świecie... ale zaczynał mieć problemy z imperium Kartaginy - czyli w czasie wojen punickich. Można rozbudowywać miasta, toczyć wielkie bitwy (po stronie obu imperiów) itd. (recenzja w tym numerze CDA), można grać w trybie adventure. 300 MB na HDD.



**DVD**  
 GATUNEK: RTS/sim  
 WYMAGANIA: C 400, 128 MB RAM, Win 98/ME/00/XP

## TOCA Race Driver 2

Zdaniem redakcyjnych kierowców - jedna z najlepszych (jeśli nie najlepsza) symulacja jazdy wyścigowej. 200 MB na HDD, kilka tras, możliwość tuningu samochodu, jazda w trybie Free Race.

Uwaga: po zakończeniu instalacji zrestartuj komputer.

### Klawiszologia

- Kursory - sterowanie
- [A]/[Z] - biegi (o ile wybrałeś ręczną skrzynię biegów)
- [Spacja] - hamulec ręczny
- [End] - spójrz wstecz
- [C] - ujęcia kamery

Uwaga: w Win 00/XP wybranie (po konfiguracji hardware setup) opcji Save & Play powoduje minimalizację gry na pasek zadań. Naturalnie nie przeszkadza to w jej ponownej maksymalizacji.

Uwaga: jeśli zmieniałeś ustawienie parametru „gamma” i grafika ci się zaczęła kasznić, przywróć n



**DVD**  
 GATUNEK: samochodówka  
 WYMAGANIA: P III 800, 256 MB RAM, Win 98SE/ME/00/XP, DirectX 9b

## Starmageddon 2: Project Freedom

Polskie demo polskiej gry - pierwsza część była strategią, druga zmieniła się w zręcznościówkę z akcją osadzoną w kosmosie. Efektowne wizualnie - dla ludzi lubiących *G-Police*, *Crime Cities* i te klimaty. Ok. 130 MB na HDD, misja bojowa i trzyetapowy tutorial.



**DVD**  
 GATUNEK: akcja  
 WYMAGANIA: P3 700, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB





FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

# SPELLFORCE

## ZAKON ŚWITU



Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobывай doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery.

Możesz wybrać opcję widoku z pierwszej osoby lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, który przyjdzie Ci uratować  
- Spellforce: Zakon Świtu

W sprzedaży  
od 17 czerwca  
2004!



# EXTRA GRA WYMIATA!!!

Już w sprzedaży eXtra Gra  
z doskonałą grą strategiczną „Chicago 1930”  
w rewelacyjnej cenie 29,99 złotych!





■ BALDUR'S GATE  
■ DIABOLIQUE  
■ DUNGEON SIEGE II  
■ EMPIRE EARTH 2  
■ FALLOUT 3

■ GHOST RECON 2  
■ GORKY ZERO - AURORA WATCHING  
■ HALF-LIFE 2  
■ SHELLSHOCK: NAM '67  
■ WARHAMMER 40.000

CZERWEC 2004



## THQ + Relic = WM

THQ z uzasadnioną w pełni dumą powiadomiło o przejęciu Relic Entertainment - twórców serii Homeworld - aktualnie zajmujących się jedną z najbardziej wyciekniętych strategii czasu rzeczywistego tego roku - Warhammerem 40.000: Dawn of War.

[www.relic.com](http://www.relic.com)

## Dwie nowe Metropolis

Dosłownie w przeddzień E3 rodzime Metropolis zdradziło tytuły dwóch nowych gier. Pierwszą z nich jest część trzecia serii Gorky Zero - Aurora Watching (wciąż czekamy na część drugą - Gorky Zero: Beyond Honor). Drugą - Diabolique: License To Sin - gra akcji stworzona na bazie technologii RenderWare (m.in. Grand Theft Auto: Vice City czy Tony Hawk's Pro Skater 4).

Więcej o nich - zwłaszcza bardzo obiecującym Diabolique - za miesiąc.

[www.metropolis-software.com](http://www.metropolis-software.com)

## SHORTY

### ■ Tom Clancy's Ghost Recon 2

Ubisoft potwierdził dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby już wkrótce seria R6, a ściślej jej bezpośredni potomek - Ghost Recon, doczekać się miał sequela.

Ghost Recon 2 tworzony jest przez studio Red Storm (autorów tęczowej rewolucji - Rainbow Six) i przeniesie graczy - członków elitarnego oddziału specjalnego przeznaczenia - na pola bitew nieodległej przyszłości przedstawionych w sposób, w jaki widzą je dzisiejsi teoretycy wojskowości. Szczególnie poważnie potraktowane zostały emocje, jakie towarzyszą im w walce. Twórcy obiecują, że gracze rzeczywiście czuć będą ciężar wojny zarówno w trakcie kampanii single player, jak i trybach taktycznego multiplayera. Tom Clancy's Ghost Recon 2 tworzony jest na bazie całkowicie nowego engine'u graficznego. Jego premiera odbędzie się już w Święta.

[www.ghostrecon.com](http://www.ghostrecon.com)

### ■ Baldur's Gate za Dark Alliance

W trakcie konferencji dla udziałowców Interplay poinformował o rezygnacji z praw do tytułów Baldur's Gate i Icewind Dale w zamian za pełne prawa do marki Dark Alliance. Oznacza to, po pierwsze - że kolejne gry serii Baldur's Gate: Dark Alliance obywać się będą nie tylko bez świata Forgotten Realms, ale i pierwszego członu tytułu. Po drugie zaś, ważniejsze - jedyni obecnie właściciele praw do komputerowego D&D - Atari, może już bez przeszkód natury formalnej tworzyć kolejne gry serii Baldur's Gate i Icewind Dale! Ten wniosek potwierdza także szef PR Atari sugerując, że spodziewać się można Baldur's Gate III i Neverwinter Nights II, a być może także kolejnych gier serii GoldBox, takich jak Eye of the Beholder! Więcej na ten temat być może już za miesiąc.

[www.atari.com](http://www.atari.com)

### ■ Fallout 3?

Sam nie wiem, ile już razy Interplay wskrzeszał i tłumil nadzieję na Fallouta 3, sequel jednego



## Half-Life 2 w sierpniu?

Ostatnie wieści z frontu walki i Half-Life 2 z jego jako dotąd nieuchwytną i wciąż niesprecyzowaną datą premiery. Oto, Gabe Newell z Valve w wywiadzie przeprowadzonym przez niemieckie PC Games twierdzi, że Gordon Freeman powróci naprawdę w blisko rok po słynnym już „30 września” - późnym latem - w sierpniu, a może nawet miesiąc później. Przypominamy, że Half-Life 2 prezentowany ma być na tegorocznych E3. Wtedy przekonamy się, w jakiej formie jest ten najgłośniejszy sequel wszech czasów.

[www.siemna.com](http://www.siemna.com)



## Empire Earth 2

Vivendi Universal Games puściło przeciek w temacie Empire Earth 2 - sequela quasihistorycznej strategii czasu rzeczywistego o wiadomym tytule. Empire Earth 2 tworzone przez brytyjskie Mad Doc Software (Dungeon Siege: Legends of Aranna) wiecie jest zasadzie „ładniej, więcej, lepiej”. Oferować ma 14 zróżnicowanych nacji, które teraz uzupełnione będą wyjątkowymi zdolnościami, jednostkami i przywódcami. Sama gra wzbogacić się ma o możliwość zakupu terenu i miast (!), a wprowadzona zmienność pór roku i stanu aury sprawia, że niezbędne będzie planowanie posunięć na wiele minut do przodu. Empire Earth 2 oferować ma także AI zdolne do adaptacji do stylu gracza. Empire Earth 2 powstanie w pierwszej połowie 2005 r.

[www.empireearth.com/empireearth2.php](http://www.empireearth.com/empireearth2.php)

## ShellShock: Nam '67

### - nowe obrazki

Nie zdążyliśmy jeszcze przyjść do siebie po (Shell)Shocku związanym Nam '67 - gry, której dramatyzm można porównać jedynie z Plutonem Olivera Stone'a - gdy Eidos zasypał nas gradem nowych screenshotów wprost z Wietnamu A.D. 1967. Jeden z nich poniżej.

[www.shellshockgame.com](http://www.shellshockgame.com)

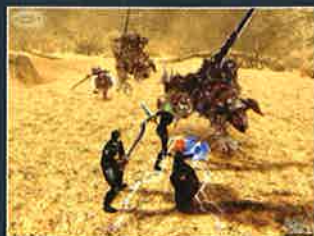


GEM.INI | HACK&SLASH

## Dungeon Siege II

Blisko rok Gas-Powered Games - twórcy Dungeon Siege'a, kazali nam czekać na szczegóły dotyczące fabuły oraz - co ważniejsze - pierwsze obrazki wprost z gry. Dopiero teraz więc wiemy: na pewno, że Dungeon Siege II ponownie otworzy przed nami wrota wiodące do Aranny. Tym razem jednak tę baśniową krainę rozczy rak wojny domowej, a granice pomiędzy dobrem i złem pozostają zatarte. Zadaniem gracza (bądź graczy) i jego (ich) sześciuosobowej drużyny będzie krucjata przeciwko złowrogiemu Valdisowi, którego metody przywrócenia porządku zakładają nawet śmierć większości istot żywych!

Dungeon Siege II tworzony jest na bazie zmodernizowanego Siege Engine i ponownie oferować ma „świat bez



spoin” (TM), w postaci napisów 'loading'. Tym razem jednak świat ulegać będzie zmianom na skutek działań graczy - także w czasie walki. Twórcy podkreślają też jednogłośnie znaczenie nowego systemu rozwoju postaci i nowe Moce Bohaterskie, czyli szczególne umiejętności poszczególnych bohaterów, zdolnych samodzielnie



rozstrzygnąć losy całych starć! Nacisk położony został także na AI, które obecnie - dzięki systemowi Coach AI - zdolne jest emulować działania grupowe. Dobre wieści mamy wreszcie dla miłośników najsympatyczniejszego sprzymierzeńca w grach komputerowych - mufa jucznego. W Dungeon Siege'u II nie tylko zwiększona jest

jego rola - przyprowadzi on ze sobą niezwyklejnych znajomych!

Więcej o Dungeon Siege'u II - po E3 (2004). Premiera gry zapowiadana jest na Święta 2004 r.

[www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.asp](http://www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.asp)



# Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link



## DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkty dostępu 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe połączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

## DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe połączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

## DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników



**Communication by D-Link.** D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

Więcej informacji na stronie: [www.dlink.pl](http://www.dlink.pl)

Komputronik.pl





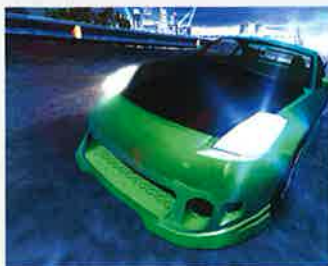
■ BATTLEFIELD 2  
■ CLOSE COMBAT  
■ COLIN MCRAE RALLY 5  
■ JAGGED ALLIANCE 3  
■ NFS: UNDERGROUND 2

■ OPERATION FLASHPOINT 2  
■ XPAND RALLY  
■ YOU ARE EMPTY

CZERWEC 2004

## Need for Speed: Underground 2

Tempo, w jakim Electronic Arts wydaje kolejne gry, zaczyna przypominać to, z jakim poruszają się tloki w cylindrach. Nie zdążyła jeszcze opaść chmura dymu na starcie 111-tego wyścigu w *Underground*, gdy uniosła się kurtyna skrywająca jego bezpośredni sequel - ósmą część serii *Need for Speed - Underground 2*.



*Underground 2* ponownie nawiązuje do kultury spoilerów i alufelg (nic dziwnego - *Underground* na wszystkich platformach sprzedał się w ponad 5 milionach sztuk). Główna zmiana w stosunku do pierwowzoru to... możliwość swobodnej jazdy po mieście podzielonym na 5 dzielnic. Zmieniony jest także sposób prezentacji kolejnych misji „kampanii”. W *Underground 2* - zupełnie tak jak w serii *Midnight Club* - trzeba znaleźć przeciwników i wyścigi. Tylko w ten sposób - samodzielnie docierając do mechaników - możliwe ma być tuningowanie samochodów, które dzięki 30 licencjonowanym modelom i setkom części da 70 miliardów unikatowych kombinacji. Jedną z nich - poniżej. Sam *Underground 2* wystartuje na Gwiazdkę tego roku.

[nfs.ea.com](http://nfs.ea.com)

## Codemasters zdradza

Nasi ulubieni Mistrzowie Kodu - Codemasters - zdradzili część swych planów na E3. Wśród gier, jakie prezentowane będą (były) w maju w Los Angeles, znalazły się dwa tytuły, o których nie słyszeliśmy bądź długo, bądź wcale. Tym, o którym dotąd się nie mówiło, jest *Operation Flashpoint 2*. Tym, o którym wcale - choć niespodzianką naturalnie nie jest - Colin McRae Rally 5. Więcej o nich i pozostałych grach spod znaku Codemasters za miesiąc.

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

## Xpand Rally jesienią

Mamy niezbyt dobre wieści dla tych z was - którym, tak jak nam - spodobało się rodzime *Xpand Rally*. Jak informuje Tecland, *Xpand Rally* na starcie wyścigu z konkurencyjnymi tytułami stanie dopiero jesienią. Przyczyn opóźnienia doszukiwać się należy w chęci sprostania oczekiwaniom beta-testerów. Mamy nadzieję, że efekt finalny rzeczywiście wart będzie wydłużonego oczekiwania.

[www.xpandrally.com](http://www.xpandrally.com)



GEM.INI | FPS.ONLINE

## Battlefield 2

Nie zdążyliśmy jeszcze zetrzeć z twarzy kamuflażu niezbędnego, by właściwie się wczuć w *Battlefield: Vietnam*, gdy Electronic Arts, a ściślej jego podkomendny Digital Illusions SE, ogłosił pierwsze informacje nt. kolejnej gry serii, na razie zwanej po prostu *Battlefield 2*. I o ile *Vietnam* pozostawił nas raczej obojętnym, o tyle „dwójka” obudziła zainteresowanie nawet w redakcyjnej frakcji *America's Army*.



Jednym z powodów zainteresowania nią jest fakt, że *Battlefield 2* - zupełnie jak *AA* lub jeden z najlepszych modów *BF1942 - Modern Combat* - koncentrować się ma na współczesnych środkach prowadzenia wojny.

Stworzony przy użyciu kompletnie nowej technologii zdolnej do tworzenia map możliwych do zniszczenia (!), *Battlefield 2* podzieli graczy (ponad 100 na jednym serwerze!) na trzy obozy: USA, Chiny i Koalicję Środkowowschodnią. Standardowym wyposażeniem Armii Ameryki (ironia zamierzona) będzie M4 z granatnikiem M-203, bronią wsparcia zaś M60, a Wunderwaffe pół bitewnych - M1 Abrams. Nowością ma być Commander Mode, pozwalający ko-

## SHORTY

z dwóch najlepszych role-playing wszech czasów (wybór tego drugiego pozostawiam waszemu uznaniu). Ostatni raz wiązało się to z rozwiązaniem *Black Isle Studio* i przynajmniej mnie przekonało, że *Fallout* nie ma już przyszłości innej niż konsolowe zrzędnosciówki.

A jednak. Oto konferencja dla inwestorów Interplay i jego szef Herve Caen mówiący, że „zamierzamy wydać *Fallouta 3*”. Nie oznacza to naturalnie, że trwają już nad nim prace, jednak Herve Caen przynajmniej tworzony będzie w niezależnym od Interplaya zewnętrznym studio.

Do sprawy jeszcze powrócimy.

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)

### LucasArts zwalnia

Sytuacja, w jakiej znajduje się obecnie jedyny dysponent praw do *Star Wars* - LucasArts - wymyka się prostemu opisowi. Z jednej strony, współtworzy on gry, takie jak *Battlefront*, *Republic Commando* czy niezapowiedziany dotąd oficjalnie sequel *Knights of the Old Republic*, z drugiej zaś... no właśnie. Z drugiej, anulując obiecywane sequele *Full Throttle* (*Hell on Wheels*) i *Sam & Max Hit the Road* (*Freelance Police*) oraz... zwalnia ok. 30 spośród 400 pracowników. Tak na dobrą sprawę nie wiadomo też, kiedy wyłoniony zostanie następca Simona Jeffery'ego - prezesa, który opuścił LucasArts w październiku ubiegłego roku (!), oraz nowy szef marketingu w miejsce niedawno zwolnionej Liz Allen.

[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

### Close Combat = FPS!!!

Doniesienia o nowych grach wykorzystujących tytuł słynnej serii strategii wojennych *Close Combat* potraktowaliśmy początkowo jako żart prima aprilisowy. Okazuje się jednak, że duet Gathering (Take Two) i Destineer/Atomic wcale nie żartował, mówiąc o kompletnie nowym obliczu *Close Combat*.

Pierwsza z gier - *Close Combat: First to Fight* jest teamowym shooterem (myśl o *Call of Duty*), tworzonym pod bacznym okiem aktywnych wojskowych. Jego premiera odbyć się ma jeszcze w tym roku.

Drugi z nowych *Close Combat*ów - *Red Phoenix* - ma być strategią czasu rzeczywistego na motywach powieści Larry'ego Bonda o tym samym tytule. Jego premiera odbędzie się na początku 2005 r.

Więcej o nowych grach serii *Close Combat* wkrótce.

[www.gadgames.com](http://www.gadgames.com)



## You Are Empty

Rosyjskie 1C i Digital Spray Studios ma zaszczyt przedstawić państwu alternatywną historię ZSRR - *You Are Empty*. Gra jest first-person shooterem, w którym gracz stawiać musi czoło uosobionym mitom o Związku Radzieckim lat 50. Rozpoczyna się eksperymentem mającym na celu stworzenie superżołnierza zdolnego zanieść socjalizm (choćby i na bagnietach) całemu światu. Naturalnie eksperyment ten nie udaje się i w miejsce superbroni powstają ohydne mutanty. Ich powstrzymaniu poświęci się prawdziwa superbroń gier komputerowych - gracz. *You Are Empty* nie będzie jednak first-person shooterem w stylu *Serious Sam* czy *Painkillera*. Podobnie jak one wszak, korzystać ma z mocy najnowszych procesorów graficznych. W przeciwieństwie do nich jednak fabuła w *YAE* ma być nieliniowa i ma dopuszczać różnorakie zakończenia. Interesującą brzmia także obietnica mutacji, jakie przechodzić ma sam gracz zmieniający się z biegiem czasu w supergracza. Więcej o *You Are Empty* już wkrótce w każdym CD-Action.

[www.youareempty.com](http://www.youareempty.com)

## Jagged Alliance 3?

Na ewentualność pojawienia się *Jagged Alliance 3* zdążyliśmy już was uczyć. Powracamy jednak do sprawy sequela tej wymienionej strategii turowej, aby uzupełnić uprzednie wieści o to, że - uwaga - najpewniej pojawią się aż dwie gry z frazą *Jagged Alliance* w tytule! Co więcej - w obydwu przypadkach walka rozgrywać się ma w systemie turowym! Więcej o *Nielatwych Sojuszach* - ile by ich nie było - już po E3.

[www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)

ordynować działania graczy. Interesującą brzmi także zapowiedź systemu awansów - od szeregowego po generała i związanych z tym bonusów: nowej broni, wi-

docznych na mundurze odznaczeń, szczególnego malowania pojazdów.

Premiera *Battlefield 2*, jaki by nie był jego ostateczny tytuł, odbyć się ma wiosną 2005 r. Więcej o nim samym już po E3.

[www.ea.com](http://www.ea.com)





# Wielki turniej!

operacja:

# BATTLEFIELD

## Vietnam

Operacja Battlefield: Vietnam to II ETAP rozgrywek  
- wybieramy najlepsze 2 zespoły, które przechodzą  
do III ETAPU i walczą o nagrodę główną -

# 10 000 zł

Impreza dla wszystkich, którzy  
przyniosą grę Electronic Arts  
z serii EA Games

Jeśli nie posiadasz 8 osobowego zespołu  
- nie martw się, znajdziemy ci drużynę!

Do wygrania cenne nagrody ufundowane  
przez firmy INTEL oraz Logitech

Dla potrzeb imprezy odtworzyliśmy klimat  
z okresu wojny w Wietnamie

W Specjalnej Strefie Gier Electronic Arts można będzie zagrać w takie gry jak: Harry Potter: Wiezień Azkabanu, EURO 2004, Need for Speed Underground, James Bond: Everything or Nothing, SSX 3, NBA Live 2004 i inne!

26-27 czerwca 2004 r. od 9:00 – 24:00 Zamek Ujazdowski, ul. Aleje Ujazdowskie 6 Warszawa

organizator



główni sponsorzy



komputery dostarczył



patroni medialni



Battlefield1942.pl

Oficjalna strona imprezy: [www.battlefield.gry.wp.pl](http://www.battlefield.gry.wp.pl)



Pełna kultura



■ DARK SECTOR  
■ FIRE CAPTAIN: BAY AREA INFERNO  
■ FREEDOM FIGHTERS (2)  
■ MOSCOW RUSH  
■ STAR WARS: BATTLEFRONT

■ STAR WARS: EPISODE III  
■ SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

CZERWIEC 2004

## Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Rok. Rok musiał minąć, by *Star Wars Galaxies: Space Expansion* mogło się zmienić w *Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed*, a kilka zdań opisujących ten oficjalny dodatek mogło się rozwinąć w zdań kilkanaście. *Jump to Lightspeed*,



mówiąc najprościej, pozwoli przenieść konflikt Imperium-Rebelia w przestrzeń kosmiczną - w 10 sektorów wokół 10 planet. Oferować ma 15 statków - głównie myśliwców, ale dostępne także będą transportowce i niszczyciele - oraz sporą możliwość „tuningu” podstawowych modeli. *Jump to Lightspeed* ma być atrakcyjny także dla tych, którzy nie zamierzają samodzielnie skakać w nadprzestrzeń - m.in. dwie grywalne i dotąd nieujawnione rasy. Więcej o zapowiedzianym na Gwiazdkę 2004 *Jump to Lightspeed* - po E3.

[www.lucasarts.com/games/swgalaxies\\_lightspeed/](http://www.lucasarts.com/games/swgalaxies_lightspeed/)

## Star Wars: Episode III bez PC

Panie, panowie - wygląda na to, że ponownie oszczędzona nam zostanie oficjalna adaptacja kolejnej części filmowych *Star Wars*. Z jednej strony - dobrze, bo wciąż mamy dreszcze po „oficjalnym” *Episode I: The Phantom Menace*. Z drugiej - po *Jedi Academy* i *Knights of the Old Republic* oraz nadzwyczaj obiecujących *Battlefront* i *Republic Commando* - słowem: po wszystkich tych grach, które udowadniają, że interaktywne *Star Wars* mają się lepiej niż kiedykolwiek wcześniej, żal, że nie poznamy kolejnej z nich. Żal tym bardziej, że gra na motywach *Episode III* ma być „najbardziej wiarygodnym doświadczeniem bycia Jedi w historii”.

Gra *Star Wars: Episode III* pojawi się wiosną.

[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

### SHORTY

#### Światowe polowanie na piratów

Kwiecień 2004 zapisał się w historii walki z piractwem software'owym jako miesiąc, w którym przeprowadzona została pierwsza ogólnosiwiatowa operacja wymierzona przeciw piratom. Operacja ta, opatrzona kryptonimem Fastlink, obejmowała obszar Stanów Zjednoczonych, ale także Belgię, Danię, Francję, Holandię, Izrael, Niemcy, Singapur, Szwecję, Węgry, a także Wyspy Brytyjskie wraz z Irlandią. Skutkiem Fastlink jest zidentyfikowanie blisko 100 osób biorących czynny udział w procederze produkcji nielegalnego oprogramowania.

#### Eidos na przyszłość plany

Eidos opublikował raport finansowy, którego sporą część zajmują prognozy, w ramach tych zaś tytuły gier, jakie wydane zostaną przezeń w okresie lipiec 2004-czerwiec 2005. Raport potwierdza więc istnienie m.in. kolejnej części *Tomb Raider*, (tym razem tworzonej w studiach autorów *Legacy of Kain: Defiance* - Crystal Dynamics, nie zaś jak dotąd Core Design), sequeła *Backyard Wrestling*. Wspomina jednak także, i tu uwaga, „grę akcji” związaną z *Deus Ex* czy „shooterem taktycznym”, mającą rzekomo związek z serią *Commandos*. Dodatkowo raport potwierdza nasze wcześniejsze doniesienia co do sequeła *Freedom Fighters*, którego premiera, zdaniem podległego teraz Eidosowi Io Interactive, odbyć się ma w drugiej połowie 2005 r.

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

#### Dark Sector potwierdzony

Digital Extremes - twórcy pozostający w wąskim kręgu autorów *Unreal*, potwierdził plany stworzenia gry o nazwie *Dark Sector*. Ten wnieznacnym stopniu przypomina dawne *Dark Sector*, które miało być kosmicznym roleplayem online. Nowy *Dark Sector* zdaje się shooterem s.f. Uwzględniając doświadczenie, jakim dysponuje Digital Extremes w tej materii, wybór ten wydaje się oczywisty. Niespodzianką jest natomiast wybór technologii, jaka posłuży stworzeniu gry. Będzie nią bowiem nie - jak można by przypuszczać - Unreal, lecz autorski

nie dołochczone  
zdanie.



## Fire Captain: Bay Area Inferno

Monte Cristo Games ujawniło, że ciepło - dziwnym nie jest - przyjęci przez nas 998 Pogromcy Ognia liczyć mogą na wsparcie w postaci Fire Captain. Gra, której pełny tytuł to Fire Captain: Bay Area Inferno, jest - podobnie jak pierwsze 998 - strategią czasu rzeczywistego, w której naszym przeciwnikiem są żywioły, a w dyspozycji graczy nie tyle wyspecjalizowane narzędzia wojny, co jednostki ratunkowe. Akcja Fire Captain: Bay Area Inferno rozgrywa się w amerykańskiej metropolii (najprawdopodobniej Los Angeles), zaś akcje podejmowane przez najbardziej niedocenianych bohaterów naszych czasów - strażaków, obejmują wszelkie potencjalne scenariusze walki z żywiołem: od pożarów lasów grożących osiedlom domków pod miastem, przez ogień w zakładach chemicznych po piekło w centrum powstałe w skutek trzęsienia ziemi. Twórcy twierdzą przy tym, że udało się im stworzyć system, który w wiarygodny sposób symuluje zachowanie ognia, więc walka z nim nigdy nie będzie łatwa i prosta.

Nominację na Fire Captaina otrzymamy z rąk Monte Cristo/Cenegi jeszcze w tym roku.

[www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)



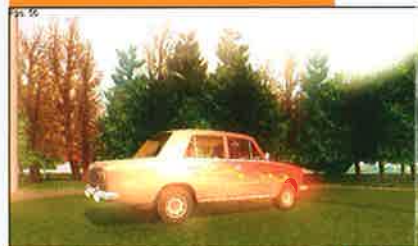
## Star Wars: Battlefront we wrześniu

O *Star Wars: Battlefront* - tworzonym przez Pandemic Studios (*Full Spectrum Warrior*) starwarsowym *Battlefieldzie*, już informowaliśmy. Powracamy jednak do niego, by powiadomić wszystkich oczekujących, że premiera wersji PC odbędzie się 4 września, premiera PS2 - 18 września i XBX - 25. Dodatkowo jako ciekawostkę przytaczamy wieść, że gra w formie - najprawdopodobniej - rolling demo pojawi się na płycie z materiałami dodatkowymi edycji DVD oryginalnej trylogii *Star Wars*.

[www.lucasarts.com/games/swbattlefront/](http://www.lucasarts.com/games/swbattlefront/)

## Moscow Rush

Tak, wiemy, że Kalejdoskop w tym miesiącu może nosić znaczek „sędziąno”



w *Rassiji*”, coż jednak począć, gdy tylko Rosjanie nie nabrali wody w usta przed E3. Dlatego też - usiądźcie wygodnie, odprężcie się i cieszcie jazdą po Moskwie w *Moscow Rush*. MR jest grą w stylu *Driv3r* ozdobionym z *Vice City*. Wszystkim, co ma twój zamieszkuje Moskwę bohater, jest stara lada i nieposkromione marzenia, by mieć coś (dużo) lepszego. Dorobić się może na różne sposoby - wygrywając uliczne wyścigi bądź np. prąc się w hierarchii lokalnych gangów.

*Moscow Rush* oferować ma kompletną wolność w wielkim, kompletnym i wiarygodnym mieście. Jak na tytuł kręcący kółka wokół kółek zaś - niezrównany model fizyczny jazdy i ponadwłaściwie nieograniczone możliwości upgrade'u „hardware'u”. Ile z tych obietnic okaże się prawdą, przekonamy się wiosną 2005 r.

[www.buka.com/game/Game\\_3287.htm](http://www.buka.com/game/Game_3287.htm)



# **„Nowa eXtra Klasyka”** **już do nabycia** **w wybranych** **punktach sprzedaży** **„RUCH S.A.”**



**Nowa eXtra Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH





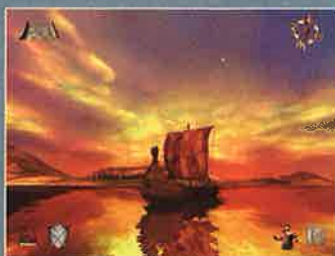
■ ASCENSION TO THE THRONE  
■ BLOOD MAGIC  
■ HEROES OF THE PACIFIC  
■ KINGPIN 2  
■ KOTOR 2: THE SITH LORDS

■ PARKAN II  
■ STARRUSH  
■ XIII CENTURY: SWORD & HONOR

CZERWEC 2004

## Ascension to the Throne

Kolejny tytuł ogłoszony przez rosyjskie 1C jeszcze przed E3 - Ascension to the Throne - stanowi niezwykle obiecujący miks klasycznych strategii turowych i gier role-playing. Zgodnie z nieformalnym kodeksem gier tego typu jego akcja rozgrywa się w świecie fantasy, a bohaterowie - gracze - będą ostatnimi prawnymi potomkami jego starożytnych władców. Celem gry będzie naturalnie odzyskanie utraconego tronu korony, droga zaś do sali, w której odbędzie się koronacja, wieść ma zarówno ścieżkami, jakie przemierzają bohaterowie w trakcie swobodnej eksploracji świata, jak i przez pola bitew. W tym ostatnim,



toczonych w systemie turowym, brać ma udział do 22 oddziałów po 16 jednostek, wśród nich zaś - co w znaczący sposób odbiega od rozwiązań w klasycznych RTS-ach - także nasi bohaterowie. Wyniesieni do Tronu zostaniemy ponoć jeszcze w tym roku.

<http://int.games.1c.ru/att/>



## Parkan II

Duet Nikita-1C ujawnił pierwsze szczegóły w temacie Parkana II - ambitnego miksu space combat simów i klasycznych „chodzonych” first-person shooterów. To zaś dlatego, że bohater Parkana II zdolny będzie się zmagać z przeważającymi siłami wroga zarówno w kosmosie, zasiadając w kokpicie statku kosmicznego, jak i na planecie - jako kierowca czołgu lub zwykły piechur z karabinem laserowym w ręce. Niezwykle smakowicie brzmi obietnica otwartej struktury Parkana II. Oznacza to, że tylko od gracza zależy, czy będzie kupcem, kolonizatorem, najemnikiem czy piratem. Rozmach potencjalnych karier zdaje się zaś większy nawet od jego odpowiedników w X2: The Threat. Tu możliwe ma być nie tylko tworzenie kopalni i fabryk, ale sprawowanie kontroli nad całymi systemami gwiazdowymi i prowadzenie wojen przy użyciu całych flot! Premiera Parkana II ponoć jeszcze w tym roku.

[http://int.games.1c.ru/parkan\\_2/](http://int.games.1c.ru/parkan_2/)

## Kingpin 2

Interplay potwierdził pogłoski, jakoby nieodległa przyszłość kryła Kingpina 2 - sequel jednego z najbardziej brutalnych first-person shooterów wszech czasów.

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)



## Bloody Magic = Blood Magic

Rosyjski duet Sky Fallen Ent.-1C powiadomił, że jego obiecujące, stricte magiczne, role-playing lite Bloody Magic (przeklęta magia) zmienia nazwę na poprawniejsze politycznie Blood Magic (magia krwi). Premiera Blood (Sugar Sex) Magic odbędzie się w pierwszych tygodniach 2005 r.

[www.bloodmagicthegame.com](http://www.bloodmagicthegame.com)

## StarRush

StarRush to kolejna gra rosyjskiego 1C, który własny plan wydawniczy zdecydował ujawnić na długo przed E3. StarRush to space sim pokroju Freelancera i X2: The Threat, osadzony w uniwersum ogarniętym swolną kosmiczną gorączką złota. Unikową cechą StarRush w stosunku do wymienionych konkurentów jest możliwość wejścia na orbitę ciał niebieskich, walki w atmosferze, lądowania na powierzchni. Więcej o StarRush - wkrótce.

[http://int.games.1c.ru/star\\_rush/](http://int.games.1c.ru/star_rush/)



## XIII Century: Sword & Honor

Rosyjski duet OSW Games-1C ujawnił pierwsze detale dotyczące XIII Century: Sword & Honor - miksu gier strategicznych pokroju Riska i ambitnych RTS-ów w rodzaju Total Annihilation. Jako władca jednego z XIII-wiecznych mocarstw (te potwierdzone to Francja, Anglia, Niemcy, Rosjanie, Hiszpanie) testować będziesz swoje talenty ekonomiczne, dyplomatyczne i polityczne na mapie świata tak, by następnie wcielić słowa w czyn przy pomocy wojsk na przestrzennych i niezwykle szczegółowych mapach. Za Miecz w obronie Honoru chwycimy niestety najwcześniej za rok.

[http://int.games.1c.ru/13\\_century/](http://int.games.1c.ru/13_century/)

### SHORTY

Sector engine. Jego moc jest tak wielka, że gra tworzona jest z myślą o konsolach next-next gen - PlayStation 3 i Xbox neXt. Niestety, od premiery Dark Sector wciąż dzieli nas - nie, to nie żart - przynajmniej 30 miesięcy.

[www.digitalextremes.com](http://www.digitalextremes.com)

### Lara nie przybędzie

Eidos potwierdził, że - o, zgrozo - nie zamierza prezentować nowego lepszego Tomb Raidera w czasie majowego Bożego Narodzenia graczy - E3. Decyzja ta oznacza, że - po pierwsze - nie dowiemy się, jak prezentuje się nowa lepsza Lara (przypominamy, że tytuł odebrany został Core i przekazany autorom Legacy of Kain - Crystal Dynamics, kierowanym przez samego Warrena 'Deus Exa' Spectora). I - po drugie - nie dowiemy się, czy Rhona Mitra - dublerka Lary, prezentuje się równie apetycznie jak rok temu. Pech.

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

### Unreal eXpo 2004

Epic pozazdrościł id QuakeCona i stworzył własne Unreal eXpo. Pierwsza edycja tegoż - eXpo 2004, odbędzie się w Columbus, Ohio, w dniach 9-11 lipca i przyciągnie do spotkania się samych gospodarzy spotkania: Epic, Digital Extremes, Atari, goście ma developerów związanych z technologią Unreal. Ma być także miejscem, w którym ogłaszane będą nowe gry tworzone przy użyciu tej technologii! Czekamy do lipca!

[www.ultraunreal.com](http://www.ultraunreal.com)

### Heroes of the Pacific

Ubiegłoroczne Secret Weapons Over Normandy podobalo się najwyraźniej nie tylko graczom, ale i twórcom. Zdaje się bowiem, że to właśnie SWON posłużył za wzorzec dla Heroes of the Pacific - dzieła thatgame (mały inicjał to nie jest błąd), tworzonego dla Encore. Różnice pomiędzy tymi dwoma tytułami to naturalnie teatr wojenny (tu Midway, Morze Koralowe, Atol Wake, Iwo Jima i Guadalcanal) i modele samolotów w wirtualnym hangarze (ponad 25 maszyn: Hellcaty, Wildcaty i Corsairy). Najbardziej znaczącą różnicę jednak stanowi tryb multiplayer w Heroes of the Pacific dopuszczający udział w walkach eskadry złożonej nawet z 32 samolotów.

### GEM.INI | CRPG

## KotOR 2: The Sith Lords

Wygląda na to, że prawdziwe były doniesienia, jakoby powstawał sequel Knights of the Old Republic - jednego z najlepszych role-playing w historii, a zarazem pierwszej gry tego gatunku osadzonej w nadszyczej pojemnym uniwersum Star Wars! (Recenzja wersji polskiej gry w numerze.) Prawdą jest więc, że Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords (tytuł roboczy) tworzony jest w studiach Obsidian Entertainment - grupy założonej przez wieloletniego szefa Black Isle Studios - Feargusa Urquharta, a lead designerem gry jest Chris Avellone - człowiek, dzięki któremu mieliśmy okazję, i przywilej, poznać Planescape: Tormenta.

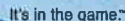
Akcja KotOR 2: The Sith Lords rozgrywa się w pięć lat po wydarzeniach opowiedzianych w części pierwszej. Nowym bohaterem (starzy mają wy-

stępować jedynie w roli NPC-ów) jest Jedi, który wojnę Republiki i Sithów przeczekał bezpiecznie na zesłaniu na Zewnętrznych Rubieżach. Jedi ten (tym razem Jedi będzie) powraca, by stwierdzić, że Zakon Jedi właściwie nie istnieje, a Galaktyka, jak ta ma w zwyczaju, ponownie znalazła się na krawędzi zagłady! Pokonaniu zagrożenia - tytułowych Lordów Sith - służą mają nowe klasy prestiżowe Jedi, m.in. Watchman i Weapon Master.

Dzielnicy Rycerze Starej Republiki rozpoczyna walkę ze złowrogimi Lordami Sith w lutym 2005 r. na Xboxach, w wersji PC zaś najpewniej nieco - plus, minus 6 miesięcy - później. Do tego czasu niech Moc będzie z wami.

[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)





## Poprowadź Polskę do zwycięstwa z UEFA EURO 2004

© 2004 Electronic Arts Inc. Znaki graficzne Electronic Arts, EA, EA SPORTS i EA SPORTS są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano na scenie Electronic Arts Inc. Wyprodukowano



■ CAPTAIN BLOOD  
 ■ CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT  
 ■ CUBAN MISSILE CRISIS  
 ■ DESERT LAW  
 ■ MIDDLE-EARTH ONLINE

■ MYST IV REVELATION  
 ■ SWASHBUCKLERS: LEGACY OF DRAKE  
 ■ SWAT 4  
 ■ VISION

Bohaterem Pacyfiku zostaniemy nazwani jeszcze w tym roku.

[www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)

### CT Special Forces: Fire For Effect

Hip Games ujawnił plany wskrzeszenia pamiętanej (z PSone) dwuwymiarowej platformówki w stylu Green Beret - CT Special Forces. Sequel - CT Special Forces: Fire For Effect ponownie ma się koncentrować na problemie zwalczania terroryzmu (terrorystów) - jednak sposób, w jaki ta walka będzie się odbywać, ma być zupełnie wyjątkowy. Rozgrywać się ona ma w trzech wymiarach, a 'cutting-edge' technologia (na jej bazie powstaje) zawiera także (ponoć) zupełnie wyjątkowy system fizyki, który - co zdumiewające, gdy przypomnieć sobie poprzednie gry serii - odegrać ma znaczącą rolę i umożliwić m.in. wykorzystanie podczas rozgrywki pojazdów.

[www.hip-games.com](http://www.hip-games.com)

### Vision

Czeskie ALTAR Interactive - twórcy UFO: Decydujące Starcie - ogłosili pierwsze szczegóły dotyczące kolejnego ich projektu - gry role-playing zatytułowanej Vision. Vision, które ma być prawdziwym role-playing nową generacji, charakteryzować ma, prócz znakomitej oprawy audio-wizualnej, wiarygodne zachowanie postaci niezależnych (czyżby Ultima VII?) i unikatowe ponoć połączenie głębi fabuły z dramatyzmem walk.

Niestety Vision zobaczymy dopiero pod koniec 2005 r.

[www.epicvision.com](http://www.epicvision.com)



### Myst IV Revelation

Nie zdążył upłynąć nawet miesiąc od dnia, w którym informowaliśmy o To D'ni - bezpłatnym dodatku do Uru: Ages Beyond Myst, gdy UbiSoft ujawniło plany stworzenia kolejnej, piątej (choć czwartej), części tej logicznej serii. Tym razem pretekstem, by przenieść się w świat Mysta, jest konieczność okrycia czy raczej Objawienia tajemnicy zaginięcia siostry Sirrusa i Achenara. Warto wspomnieć także, że ścieżka dźwiękowa gry Myst IV Revelation powstała przy współudziale Petera Gabriela. Myst IV Revelation objawi się jeszcze w tym roku.

[www.mystrevelation.com](http://www.mystrevelation.com)



## Captain Blood

Informowaliśmy już o dwóch pirackich (tj. odnoszących się do piratów, a nie nieoryginalnych) grach, jakimi największy morskimi specjalista branży - Akella, zamierza zrehabilitować się za niebyłymi udane Pirates of the Caribbean. Jedną z nich jest Captain Blood - gra akcji na motywach powieści Rafaela Sabatini o angielskim naukowcu i dżentelmenie zmienionym w pirata. W skrócie: Captain Blood to kilkanaście misji, walki na morzu (tylko jeden statek - fregata „Arabella” Blooda) i na lądzie oraz klimat roku 1685. W Pietera Blooda wcielił się już w 2005 r.

[http://int.games.1c.ru/captain\\_blood/](http://int.games.1c.ru/captain_blood/)

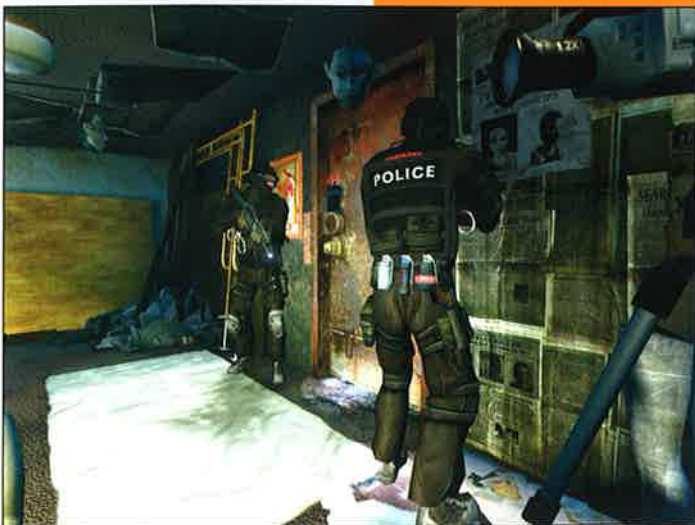
## SWAT 4

Umarł Urban Justice, niech żyje SWAT 4! Tak najkrócej można ująć zwiędzenie afery ze SWAT: Urban Justice, o którego prawdopodobnym, ale niepotwierdzonym zejściu z tego świata informowaliśmy nie dawniej niż miesiąc temu.

SWAT 4 to kolejna część serii policyjnych Rainbow Six tworzona przez Irrational Games na bazie technologii Unreal, wsparta dodatkowo systemem wiarygodnej fizyki znanym jako Havok. Nowy SWAT oferować ma 16 zadań kampanii single player - od aresztowań po akcje ratunkowe - wymagających mistrzowskiego opanowania Special Weapons and Tactics.

SWAT 4 z hukiem flashbangów wkroci wiosną 2005 r.

[www.vugames.com](http://www.vugames.com)



## Swashbucklers: Legacy of Drake

Rosyjska Akella - największy branżowy specjalista od refowania zagli i stopy wody pod kilem, ujawnili pierwsze szczegóły dotyczącego kolejnego ich projektu z jolly rogerem na pudełku. Swashbucklers: Legacy of Drake, w przeciwieństwie do wcześniejszych Sea Dogs czy Pirates of the Caribbean przeniesie nas na Karaiby początku wieku... XIX - dobre 200 lat po tamtych! Czy żeglowanie w roku 1812 okaże się równie zabawne jak to z 1600, przekonamy się dopiero w 2005 r.

[int.games.1c.ru/swashbucklers/](http://int.games.1c.ru/swashbucklers/)



## Wideload Games - nowi na scenie

Zwykle nie informujemy o nowych studiach developerskich do czasu, kiedy widoczne są jakieś efekty ich działań. Tym razem robimy wyjątek, gdyż Wideload Games to w istocie nowe studio sprawdzonych już developerów - współtwórcy Halo Alexandra Seropiana. Pierwsza gra Wideload Games, tworzona na bazie engine'u - dziwnym nie jest - Halo, pojawi się w 2005 r.



## Desert Law

Anulowanie - miejmy nadzieję, że nieostateczne - Fallout 3 przez Interplay i rozwiązanie Black Isle Studios stworzyło lukę, którą starają się zapłacić developerzy być może mniej znani, lecz na pewno nie mniej ambitni. Jednym z nich jest rosyjskie Arise, które przy czynnym współudziale rodaków z 1C zamierza zaprezentować własną wizję zachowań ludzi po apokalipsie. Ich Desert Law jest klasyczną strategią czasu rzeczywistego osadzoną w świecie, którym - podobnie jak w filmowej serii Mad Max - rządzą zmotoryzowane gangi (ponad 50 rodzajów pojazdów - od samochodów po protokołgi!), a kropla paliwa stanowi wystarczający powód, by zabijać.

O tym, że prawo pustyni jest bardziej bezwzględne niż prawo dżungli, przekonamy się jeszcze w tym roku.

[http://int.games.1c.ru/desert\\_law/](http://int.games.1c.ru/desert_law/)

## Caribbean Crisis = Cuban Missile Crisis

GS Software potwierdziło wcześniejsze nieoficjalne doniesienia o zmianie tytułu Caribbean Crisis na czytelniejsze Cuban Missile Crisis. Dzięki niemu bez przypominania wiadomo będzie, że tytułowy kryzys dotyczy roku 1962 i sprawy radzieckich głowic nuklearnych na Kubie, a nie np. kryzysu państwowości holenderskiej w XVII stuleciu czy hipotetycznego braku wody w Morzu Karaibskim w wieku XXXV.

<http://int.games.1c.ru/cmcr/>



## Middle-earth Online w 2005

Duet Vivendi Universal Games-Turbine Studios potwierdził niewesołą niestety wieść, jakoby ich Middle-earth Online - sieciowy role-playing, miał się pojawić dopiero w 2005 r. Powodem opóźnienia jest, jak zwykle w takich przypadkach, chęć, by premiera gry nie była jednocześnie jej końcem. Potwierdzona została także wiadomość, że Middle-earth Online nie będzie prezentowany w trakcie E3.

[www.tordoftherings.com/meo/](http://www.tordoftherings.com/meo/)





NOWY WYMIAR RPG

TERAZ W POLSKIEJ WERSJI

Game4

GRA Z PROFESJONALNYM MAGAZYNEM



# DIVINE DIVINITY™

POKIERUJ SWOIM PRZEZNACZENIEM

TRZY CD!



Ocena: 10/10

„Dla mnie Divine Divinity jest najlepszą grą,  
w jaką grałem przez ostatnich sześć miesięcy”.



Ocena: 9/10

„Gra łączy tempo akcji Diablo, fabułę Baldur's Gate  
i złożoność oraz interaktywność Ultima”.

SELUKAJ

W SWOIM KIOSKU

JUŻ W MAJU!

WWW.GAME4U.PL

WWW.DIVINEDIVINITY.COM

26<sup>90</sup>  
PLN



© 2002-2004 CDV Software Entertainment AG. Wszelkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Divine Divinity są zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi CDV Software Entertainment AG lub Larian Studios w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub w Wielkiej Brytanii i/lub w innych krajach.





ELD/SL/ - "KOMPANIA BRACI" NIGDY NIE UMIERA. A PRODUCENCI SŁUCHAJĄ DIRE STRAITS?

# BROTHERS IN ARMS

Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, Call of Duty... nieprzerwanie ciągną się długie szeregi tych, którzy walczyli na frontach drugiej wojny światowej. W kolejnym szeregu stoi Call of Duty 2 (tak, THQ już dawno potwierdziło, że będzie) oraz bohater niniejszej zapowiedzi...

**Czyli** Brothers In Arms. Żabojady z potężnego Ubisoftu któregoś pięknego dnia przewertowały wyniki sprzedaży gier wymienionych na samym początku tegoż artykułu i doszli do całkiem słusznego wniosku. Jakiego? Że w swoim katalogu nie posiadają tego typu gry. W efekcie tego zlecieli wykonanie takowej Amerykanom z Gearbox Software. Panowie ci mają na swoim koncie hiciory, takie jak Half-Life, Halo: Combat Evolved, Counter-Strike, James Bond i Tony Hawk's Pro Skater.

Fachowcy to zatem znamienici i można przypuszczać, że zeszlóroczny hit Call of Duty zostanie zdetronizowany. Tak na marginesie: BIA podobnie jak CoD, wzorowany jest na *Kompanii Braci*. Tak samo bazuje na walce zespołowej, a programiści postawili sobie za cel przebiecie CoD pod względem realizmu (jak czytamy w notce prasowej „do tej pory w żadnej grze nie mieliście realizmu”). Czy tak będzie, przekonamy się zimą, a tymczasem możecie obejrzeć obrazki i zakodować sobie tę nazwę w głowie.

Tak naprawdę poza obrazkami i zapewnieniami w stylu „zostaniecie zmiażdżeni realizmem tej gry” niewiele do tej pory wyciekło z Gearbox Software. Wiadomo, że wcielimy się w postać sierżanta Matta Bakera, dowódcy oddziału komandosów podczas lądowania w Normandii. I to jest właśnie główna różnica pomiędzy Call of Duty a Brothers In Arms.

W grze firmowanej logo Ubisoftu większy nacisk położono na taktykę. Gracz nie jest szeregowcem jak w CoD, ale dowódcą. To on rozkazuje, co mają robić podwładni, a także za wszelką cenę musi utrzymać ich przy życiu. Przecież bez podwładnych nie wykona powierzonych mu zadań. To będzie na pewno dużo bardziej rozwinięty system dowodzenia niż np. w Battlefield Vietnam. Nie będzie on ograniczony do prostego 'follow me' czy 'attack'. Skoro mowa o zadaniach, autorzy obiecują, że będą jak najbardziej zróżnicowane, a przy tym oparte na wydarzeniach historycznych.

Co ciekawe, wyczytań w tych lakonicznych informacjach można, że nasza postać oraz nasi podwładni będą się rozwijać w czasie gry. Czyżby to oznaczało, że do elementów shootera i gry taktycznej musimy dorzucić także elementy erpegii? Brzmi nieźle, oby tylko to zostało zrealizowane. Graficznie na obrazkach gra nie wygląda gorzej niż Call of Duty. Powiedziałbym nawet, że trochę lepiej. Sami popatrzcie na te dopracowane postacie żołnierzy, trawę oraz śliczne niebo.

Szkoda, że jak do tej pory nie przeciekło nic, co by nam powiedziało, jak przedstawiać się będzie multiplayer Brothers in Arms. Przypuszczając należy, że skoro mamy do czynienia z taktycznym shooterem, multiplayer opiera się na zadaniach typu objective. Mam wielką nadzieję, że będzie przypominać Enemy Territory, aczkolwiek skoro ma to być pełny realizm, gra ta będzie bardziej przypominać Counter-Strike. Będzie po prostu wolniejsza.

Czy będzie to najbardziej kompletny shooter osadzony w realiach II wojny światowej? Przekonamy się o tym późną jesienią lub z pierwszym śniegiem. Ja już czekam na ten dzień z niecierpliwością. [GDA]

▶ Porównajcie grafikę gry z dokumentalnymi zdjęciami.







Gdy zabijasz dla *pieniędzy*  
nie ma **żadnych zasad.**

*Psychologia płatnych zabójców*

# HITMAN

## CONTRACTS



Gra komputerowa  
z gwarancją „Wszystko Gra”  
to gwarancja, iż wydajesz pieniądze  
na jeden z najlepszych tytułów w swoim  
gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

eidos

Io-Interactive

CENEGA

PlayStation®2

PC CD-ROM

Kopię ograniczonej gwarancji dotyczącej tego produktu możesz znaleźć pod adresem [www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Hitman Contracts © 2004 Eidos. Gra autorstwa IO Interactive. Gra wydana przez Eidos 2004. IO Interactive, logo IO Interactive, Hitman Contracts, związane z grą postacie.





Upakowanie plastikowe w zestawie.

**EXTRA**  
WYDAJENIE EXTRA

3 PEŁNE WERSJE GIER  
i nie tylko!

Na płycie CD znajdziesz pełne wersje gier dla dzieci: Anemone, Krasnale 2 oraz Bubble Bobble Nostalgia, oraz wiele dem i dodatków.

**SZUKAJ W KIOSKACH**  
O SZUKANIU W KIOSKACH

Anemone to gra zręcznościowa z kolorową grafiką utrzymaną w stylu manga i z atrakcyjną fabułą. Na gracie czeka do przejścia wiele kolorowych, wypełnionych zadaniem poziomów.

PREMIERA  
W SUPER  
CENIE!

TEL. (22) 832 54 30



Na płycie CD znajdziesz program PRAWO 2004 - kurs EXCEL cz.1, kurs WORD cz.1 oraz pełen pakiet biurowy Open office.

**SZUKAJ W KIOSKACH**  
O SZUKANIU W KIOSKACH

PRAWO 2004 zawiera: Bliżej 500 wzorów pism i umów zawartych w kłopotliwych sytuacjach dotyczących wszelkich dziedzin życia. Uprzejmość i troskę w kodowaniu dokumentów w Polsce. Spis wszystkich Urzędów Skarbowych i oddziałów ZUS wraz z numerami kont bankowych.

**INTERIA.PL**  
www.interia.pl

**KOMPUTER CD**  
WYDAJENIE SPECJALNE 1/2004



PATRONEM MEDIALNYM INTERIA.PL  
Szczegóły na www.KomputerCD.pl



**TAJEMNICZA WYSPA**

Najnowsza polska gra przygodowa dla dzieci. W grze musisz pomóc sympatycznym zwierzątkom zbudować trwałe i opuścić tajemniczą wyspę. Polska wersja językowa.

19.90 zł



**PURGE JIHAD**

Purge Jihad, połączenie shootera FPS z elementami gier RPG. Wersja z Mucnem rejestracyjnym zawiera 8 Masz postać itd. Wersji bez Mucna rejestracyjnego szukaj w następnym miesięczniku GAMER. (322MB)

WWW.PLAY.COM.PL

SMS + 48 604 100 500



Lataj helikopterem! Usiądź za sterami Gunshipa Tank Killera i zmierz się z 30 emocjonującymi, pełnymi akcji misjami. Strzelaj do wrogich czołgów, ludzi i helikopterów.

EMOCJONUJĄCE POJEDYŃKI POWIETRZNE!

NIESAMOWICIE GRZYWALNA I WCIĄGĄJĄCA

- 4 różne rodzaje broni
- Ponad 30 pełnych akcji misji
- Rewelacyjna grafika 3D
- Gra używa silnika graficznego Renderware.

**GUNSHIP TANK KILLER**



19.90 zł

**5 PEŁNYCH WERSJI**



Wersja w plastikowym pudełku zawiera 2CD i 5 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

WERSJA PUDEŁKOWA ZAWIERA GRĘ WANTED GUNS RAZEM 6 PEŁNYCH WERSJI.



**FIRE FIGHTER**

PREMIERA  
W SUPER  
CENIE!

Gra komputerowa, w której zostajesz strażakiem. Zmierz się z ogniem i z własnym strachem.

12 PEŁNYCH WERSJI W TYM:  
FIRE FIGHTER PL  
3D LIVE POOL  
SUPER CROSS KINGS...



10 DŁUGICH MISJI  
PL POLSKA WERSJA

ZOSTAŃ STRAŻAKIEM  
WALCZ Z OGNIEM!

Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.

Opakowanie plastikowe w zestawie!

**SZUKAJ W KIOSKACH**

**CD MANIAK**

WWW.CDMANIAK.PL • 12 PEŁNYCH WERSJI • 2 CD • SZUKAJ W KIOSKU  
W NASTĘPNYCH NUMERACH CDmaniaka SZUKAJ FAJNYCH GIER:



9.90 zł



9.90 zł



9.90 zł

Nowe wyszły Syrinki! www.SYRINKA.play.com.pl

Premiera w ultra niskiej cenie! Strategiczno - taktyczna

Wojna czołgów na bieżąco. Pamiętajcie! Dogłębnie? To polećcie! Bardziej!

WWW.MAXGAME.INFO

WWW.PCGRY.PL

Chcesz pisać dla nas recenzje - wejdź już na stronę www.PCGRY.PL  
Już 1.6.2004 rusza nowy portal z grami PC. Wszystko za darmo, nowe recenzje, zapowiedzi, demo.







MICHAŁ „SIR MIK” GRABACKI - WIĘCEJ NIŻ HOMEWORLD?

# NEXUS

## THE JUPITER INCIDENT

Zapewne po przeczytaniu powyższego tytułu, wielu z was zapyta „A co to znowu za gra?”. Tych, którzy jeszcze nie wiedzą, że *Imperium Galactica III* zmieniła oficjalną nazwę na *Nexus the Jupiter Incident* - właśnie o tym tu powiadamiam. Trzecia już część znanej i lubianej strategii osadzonej w przestrzeni kosmicznej jest chyba jedną z najbardziej pechowych produkcji w historii branży.

**Pod względem** długości powstawania i ciągłego oddalania terminów premiery przebiega chyba nawet produkcja Blizzarda, a ustępuje tylko słynnemu *Duke Nukem Forever*.

### Do trzech razy sztuka?

Wszystko zaczęło się w 1998 roku, kiedy wydana została druga część *Imperium Galactica*. Gra była świetnym połączeniem *Sim City* z przyszłościową strategią w rodzaju *Master of Orion*. Oferowała przy tym wspaniałą grafikę (nawet jak na dzisiejsze warunki). *IG 2* - tak jak jej pierwsza część - zdobyła sobie wśród graczy znaczną popularność. Nic zatem dziwnego, że ludzie z Digital Reality szybko wzięli się za tworzenie jego sequeła. Jednak gdy firma tworząca tę grę zbankrutowała, projekt (po pewnym czasie) przejął niemiecki koncern CDV (gra była produkowana przez następców DR - Philos Labs) i pod nazwą *Imperium Galactica III - Genesis* miała trafić do sklepów już zimą roku pańskiego 2002.

Jednak - jak już zapewne zauważyliście - czytacie tekst w rubryce „w produkcji”, a nie z jakiegokolwiek kątka retro. Można się stąd łatwo domyślić, że gra jak dotąd nie została jeszcze wydana. Firma bowiem stanęła w obliczu poważnych kłopotów finansowych i pod koniec tego roku zaprzestała prac nad *IG III*, mimo że gra była już prawie gotowa (istniała nawet wczesna wersja demonstracyjna)!

To jednak nie koniec tej zawilej historii. W maju 2003 roku znowu podjęto prace i gra - tym razem jako *IG III Galaxy Andromeda* - miała trafić do sklepów już **Jesienią roku 2003**. Niestety po raz drugi twórcom nie udało się spełnić obietnicy i prace przerwano, tym razem podobno ostatecznie. Niedawno jednak dowiedzieliśmy się, że robota ruszyła ponownie („ruszyło” ją HD Interactive rękami Mithisa) i miejmy nadzieję, że *Nexus the Jupiter Incident* (bo tak nazywa się obecnie nowe wcielenie *Imperium Galactica III*) trafi wreszcie na półki sklepowe. Jak to się mówi, do trzech razy sztuka...

### Nowy Homeworld?

Fabula gry dziwnie przypomina tę znaną z kultowego *Homeworlda*. W *Nexusie* Ziemia została zaatakowana i podbita przez tajemniczych oraz agresywnych Obcych (który to już raz?). Z katastrofy tej ocalała jak zwykle tylko mała garstka ludzi, nad którymi przejmujesz kontrolę właśnie ty. Przez trzydzieści misji, zgrupowanych w sześć epizodów, będziesz eksplorował, kolonizował i w końcu eksterminował wrednych ufoków. Mimo takiego sztamowego pomysłu, fabuła gry ma się znacznie różnić od historii serwowanych w innych produkcjach tego typu. Za fabułę jest bowiem odpowiedzialny (węgierski) pisarz fantasy. Co więcej, *Nexus* ma oferować dynamicznie zmieniającą się w zależności od podejmowanych działań fabułę. Oby tylko nie były to czcze przechwałki!

### Konkrety

Sam schemat rozgrywki przypomina produkcje typu *Homeworld*, *Hegemonia* czy nasz rodzimy *Starmageddon*. W trakcie bitwy przejmiesz kontrolę najwyżej nad dziesięcioma dużymi okrętami. Ciekawym, choć nie nowym, pomysłem, jaki ma oferować gra, jest możliwość budowy statków z gotowych podzespołów. Każdy z nich ma określone właściwości i wzbogać o nie statek (np. może to być nowa broń lub dodatkowe opancerzenie). Dzięki takiemu rozwiązaniu będziesz mógł

ANTONIUS

BEHAVIOUR: AGGRESSIVE  
TORPEDOES  
MISSILES  
FIGHTERS





**Nexus w każdym stopniu dorównuje Homeworldowi 2 pod względem jakości i szczegółowości grafiki.**

stworzyć całkowicie unikatowy okręt gwiazdny, najbardziej odpowiedni do zadania, jakie ma wykonać lub preferowanej przez siebie taktyki. Oto wymarzona produkcja dla miłośników klocków Lego. Pracownicy z Mithisa zapowiadają, że wszystkie twoje statki będą obsługiwane przez załogę, która w trakcie gry ma zdobywać doświadczenie i dodatkowe umiejętności. Czasami w walce wspomogą cię także bohaterowie niezależni. Podczas wędrówki po kosmosie - a ten ma być w pełnym 3D z funkcją swobodnego zoomu każdego obiektu - napotkasz sześć wrogo nastawionych obcych ras.

Już teraz mogę napisać, że Nexus w każdym stopniu dorównuje Homeworldowi 2 pod względem jakości i szczegółowości grafiki, wydaje się nawet, że efekty specjalne stoją tutaj na nieco wyższym poziomie. Jeżeli Homeworld zachwycił nas grafiką, Nexus nas nią porazi. Wybuchy, efekty strzałów z broni, majestatycznie sunące olbrzymie statki kosmiczne... Trudno uwierzyć, że jest to strategia, a nie najnowszy symulator kosmicznego myśliciela.

Warto się tutaj dokładniej przyjrzeć funkcji swobodnego zoomu, jaką ma oferować autorski silnik Black Sun. Twórcy gry obiecują, że w trakcie gry można będzie obejrzeć każdy obiekt z dowolnie bliskiej odległości! A tych obiektów ma być tutaj całkiem sporo. Komety, asteroidy, szczątki kosmiczne, czarne dziury i oczywiście planety (dwadzieścia systemów gwiazdnych z ponad setką planet).

### Teraz taktyka!

Akcja Nexusa nie będzie ograniczona do małego i ciasnego wycinka przestrzeni kosmicznej. Rozgrywka będzie się toczyć w całym układzie planetarnym, a czasami nawet na mapie z kilkoma systemami gwiazdnymi! W tej grze będziesz się musiał także skupić na strategii i myśleć w kategoriach całej mapy gwiazdnej - nie tylko jej małego obszaru. To jednak taktyka będzie mieć w Nexusie priorytetowe znaczenie. Gra zrywa z tradycją symulacji gwiazdnego imperium tak, by z gry wybitnie ekonomiczno-strategicznej zmienić się w grę taktyczno-strategiczną.

Co wyniknie z tych wszystkich obietnic, przekonamy się dopiero jesienią. [CDA]





DAVID FIEDOROWICZ - WYCZEKANY, WYTĘSKNIONY...



# SILENT HUNTER 3

Słońce leniwie zdobywało niemieckie niebo. W powietrzu czuć było atmosferę nerwowego oczekiwania. Kapitan Wolfgang Thon przygotowywał właśnie okręt do pierwszej misji. A był to okręt niebanalny, jedyny w swoim rodzaju. U-188 - duma Kriegsmarine. O istnieniu tej łodzi wiedzieli nieliczni - sztab generalny, załoga, nawet sam Führer nie byli całkowicie wtajemniczeni w projekt.

**Pierwszo** plany powstania superbroni pojawiły się około 3 miesięcy temu. W siedzibie dowództwa Ubi Soft zdecydowano o rozpoczęciu prac nad okrętem podwodnym o nlekonwencjonalnym, cichym napędzie i przerażającym uzbrojeniu. Przez dłuższy czas pomysł ten pozostawał w sferze marzeń, jednak postęp techniczny sprawił, że Silent Hunter jest już w stoczni, w rękach programistów.

## Z wizytą w silniku

Wolfgang szybkim krokiem opuścił mostek i skierował się w kierunku rufy, na której znajdowało się serce okrętu. Przez jego głowę przeszły setki dziwnych myśli. Wiedział wszystko, co mógł wiedzieć na temat łodzi, jednak ten... jak to mówili dowódcy... reaktor atomowy przerażał go tajemniczością. Nieznane budzi lęk. I w tym przypadku był to lęk uzasadniony, jak wnioskował z obserwacji marynarzy przebywających w ścisłym sąsiedztwie reaktora.

W porównaniu do dwóch ostatnich tytułów z serii SH największych zmian dokonano w silniku gry. Jeśli wierzyć zapowiedziom twórców, trzecia część Cichego łowcy ma stanowić przełom w dziedzinie symulacji morskich. Woda, wiatr, deszcz oraz ciężar, kształt i napęd łodzi - wszystkie te czynniki będą miały wpływ na jej prędkość, zwrotność czy nawet wykrywalność na radarze.

## Spojrzenie w peryskop

Wypłynęli. Brzeg ukochanej ojczyzny oddalał się z każdą sekundą. Kapitan, w przeciwieństwie do załogi, mógł się rozkoszować widokiem Niemiec te kilka chwil dłużej. Zielony las w oddali, promienie słońca odbijające się od jeszcze niezanurzonego kiosku, falująca woda... Piękno w najczystszej formie.

Dużym atutem omawianej produkcji na pewno będzie grafika. Przede wszystkim bardzo realistyczna, wiernie odwzorowująca nadmorskie

plaże, ruchliwe porty i morskie głębiny. Duże wrażenie w szczególności robią miasta, które wszelako będziemy podziwiać ze sporej odległości, niestety.

Najwięcej czasu jednak graficy spędzili nad modelami łodzi. Oprócz okrętów podwodnych na wodach pojawiają się tu liczne fregaty, niszczyciele czy korwety. Ich wykonanie jest wzorowe. Detale konstrukcji, liczne działka pokładowe, anteny, biegający po pokładzie marynarze. Na deser świetne efekty wybuchów. Ich wielką zaletą jest to, że nie są przesadzone - nieraz się zdarzy, że ujrzyście przecinającą falę torpedę, po czym ekran zatrzęsie się, z głośników dobiegnie grzmot eksplozji - i niemal żadnych płomieni. A skoro już o odgłosach mowa. W wymaganiach zalecanych gry czytamy „zestaw głośników 5.1” i z tym się w pełni zgadzam. Potęgę SH 3 poznacie w pełni tylko dzięki otaczającym dźwiękom. Bo jakby nie patrzeć, dla podwodniaka uszy są często ważniejsze od oczu.

## Sonar - raport!

Kapitanie! Cel, prawdopodobnie fregata brytyjska, 3000 metrów na zachód od nas! Krzyk sonarzysty wyrwał z zamyślenia kapitana. Wol-



► Chłopaki, w co gracie?





Propagandowe plakaty z okresu II wojny światowej.

W wymaganiach zalecanych gry czytamy „zestaw głośnikowy 5.1”. I z tym się w pełni zgadzam. Potęgę SH 3 poznacie w pełni tylko dzięki otaczającym dźwiękom.

fgang przejął słuchawki od pierwszego oficera. Tak, charakterystyczny odgłos silnika w oddali... choć kto wie - może to tylko rybacy? Pełno ich na tych wodach. Ale nie może nie zareagować... Stan gotowości bojowej!

Kontynuując wątek poświęcony dźwiękowi, wypada wspomnieć o muzyce. W drugiej części gry była ona genialna - nie, nawet te słowa nie oddają w pełni tych wrażeń, jakie dostarczała tamta ścieżka dźwiękowa. Tu, wypada mieć tylko nadzieję, że twórcy utrzymają ten poziom, choć wszelkie obawy są nieuzasadnione - nad tym elementem pracuje ten sam zespół, co w poprzednich odsłonach gry.

### Rozkazy

Dopiero trzeciego dnia dane mu było otworzyć kopertę z rozkazami. Po przeczytaniu pierwszych zdań niemił. Jego celem był... Nowy Jork. „Z odległości 100 kilometrów od brzegu wystrzelić rakietę SS-18”. Mein Gott - pomyślał. Jeden pocisk, który zabije setki tysięcy istnień. „Wszelkie siły neutralizować”. Dopiero teraz pomyślał

o amerykańskiej flocie, którą będzie musiał ominąć bądź „neutralizować” w drodze do wybrzeży Ameryki. Jego oczy skierowały się ku portretowi wodza. To spojrzenie tchnęło w niego nowego ducha. Na chwałę Niemiec - powiedział cicho - i ruszył w kierunku mostka.

Scenariusz gry oparty jest całkowicie na podręcznikach historii - żadnych, nawet najmniejszych odstępstw od tego, co zapisane jest na kartach dziejów. (Pomijając może parametry dowodzonego przez nas okrętu, hehe.) Gracz wcieli się w rolę młodego dowódcy okrętu podwodnego, którego zadaniem nie będzie tylko walczenie za ojczyznę, ale i dbanie o własną karierę (co przecież w wojsku nowością nie jest). Bohaterowi będzie można nadać własny charakterystyczny wygląd (import zdjęcia), imię czy określić jego życiorys. Oprócz dowodzenia czekają nas oczywiście inne zadania. Okręt to nie tylko kapitan, ale i pierwszy oficer, sonarzysta, a nawet kucharz - w każdej z tych postaci, i kilka innych, będziesz mógł się wcielić właśnie ty. Oczywiście możliwe też



SILENT HUNTER 3

będzie pełnienie wszystkich tych funkcji naraz - kierowanie, nasłuchiwanie, strzelanie - ale wtedy poziom trudności zwiększa się radykalnie.

Zywotność gry przedłuży zapewne system rozgrywki wieloosobowej. Pewną nowością jest w nim tryb cooperative, w którym cele kampanii będziemy realizować z kolegami z sieci lokalnej lub Internetu. „Włcze stada”? Czemu nie?

### Raport

Silent Hunter zacumuje w sklepach pod koniec tego roku, w okresie szaleńczych świątecznych zakupów. Nie wiem jak wy, ale ja zimę zamierzam spędzić wśród ryku fal, na pełnym morzu, siejąc postrach wśród okrętów wroga! [CDA]



SILENT HUNTER 3  
Przebieg kampanii  
Czerwiec 2003



HUT SEDZIMIR - ODRAŻAJĄCA, BRUDNA I ZŁA - WOJNA W CAŁEJ KRASIE...

Gra będzie ukazywać pomijane zazwyczaj w grach przejawy wojny, takie jak zabójstwa cywili, brutalne przesłuchania i tortury, przerażające rodzaje śmierci, cierpienie, przerażenie, krew. A część z tych „moralnie dwuznacznych” wydarzeń może być wywoływana przez gracza.

# SHELLSHOCK™

## NAM'67

Twoje ciało jest brudne, śmierdzące, obolałe w tych miejscach, o których istnieniu kilka tygodni temu nawet nie wiedziałeś. Plecak nadwiera kręgosłup, a ręce bolą od ciągłego trzymania karabinu w górze, nad cuchnącą powierzchnią pełnej gnijącej roślinności rzeki. Ale teraz...

Teraz o tym nie myślisz. Teraz chcesz tylko uciec stąd jak najdalej. Bo dokoła rozpełtało się piekło, a twój kolega z plutonu stracił przed chwilą pół czaszki. Nie możesz tego pojąć. To jakaś makabra... To wojna w Wietnamie.

**Najgorętszy** temat dla FPS-a? II wojna światowa. Do czasu... I tak jak rok 2003 był okresem gier związanych z globalnym konfliktem w latach 1939-1945, tak rok obecny będzie tym produkcji dziejących się w Wietnamie. Po recenzowanej w poprzednim numerze grze Battlefield: Vietnam kolejna „wietnamska” produkcja to ShellShock: Nam '67. Tytuł, którego twórcy mają dwie ambicje – „stworzyć cholernie grywalną grę” (to ich własne słowa) i pokazać wojnę w taki sposób, w jaki dotąd nikt tego w grach nie zrobił. Sposób prawdziwy i szczerzy, bez ukrywania okropieństw i wynaturzeń, jakie towarzyszyły wszystkim konfliktom zbrojnym, a podczas wojny w Wietnamie przede wszystkim.

Jako jedyny „growy” dziennikarz z Polski (po raz kolejny mamy wyłączność!!!), godnie reprezentując ekipę CD-Action, trafiłem do mieszczącej się niemal w samym centrum Amsterdamu siedziby studia developerskiego Guerrilla, które oficjalnie pracuje obecnie nad dwoma grami. Pierwsza z nich to futurystyczny FPS KillZone, przygotowywany na PS2 dla firmy Sony, druga zaś to wojenny shooter ShellShock: Nam'67 – ostatnia multiplatformowa gra tego zespołu; przynajmniej do czasu, aż wygaśnie umowa na wyłączność podpisana pomiędzy Holendrami a Sony. Podczas tej wizyty miałem okazję obejrzeć dwa poziomy z niemal już gotowej gry, mogłem też zagrać oraz dokładnie przyjrzeć się procesor-





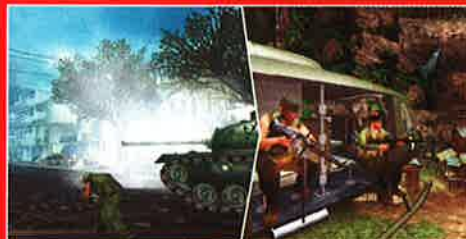
W PRODUKCJI



Hej, postrzeliliś mnie z sąsiedniego screena. Nie gramy na fuksy!

## ShellShock kontra Vietnam

Poza wydanymi już *Battlefield: Vietnam* i *Vietnam: Purple Haze*, na rok 2004 przygotowywane są także dwie inne gry, które będą dla *ShellShocka* dużą konkurencją. Pierwszą z nich jest trzecia część serii *Conflict* (po *Conflict: Desert Storm* i *Conflict: Desert Storm II*), z podtytułem *Vietnam*, które znane mechanikę rozgrywki i engine przenoszą do delty Mekongu. Ta gra będzie konkurowała z *ShellShockiem* głównie ze względu na podobny sposób przedstawiania akcji, duży nacisk położony na szybką, intensywną akcję, a poza tym ukaże się podobnie jak *ShellShock* na konsolach, z tego więc względu jest głównym powodem, dla którego programiści z Gienli niedosypiają. Drugi konkurent to *Men Of Valor: Vietnam*, FPS przygotowany przez zespół odpowiedzialny za *Medal Of Honor: Allied Assault*. Ta gra będzie typowym FPS-em, więc gra nieco inną od *ShellShocka*, ale być może jej twórcy również zdecydują się pokazać ciemne oblicze wojny. Na razie jednak czeka nas *ShellShock* – premiery obu wymienionych tytułów to najwcześniej wrzesień 2004.



Nad *Men Of Valor: Vietnam* pracują ludzie, którzy stworzyli serię *Medal Of Honor*.

Czy seria *Conflict* będzie w *Vietnamie* równie emocjonująca jak w *Iraqu*?

wi produkcji tego tytułu, jak i porozmawiać z jego twórcami, którzy chętnie – aczkolwiek z jednym wyjątkiem – opowiadali o tym, co czeka graczy już w czerwcu, kiedy to *ShellShock: Nam'67* trafi do sprzedaży.

### Moralność na sprzedaż

Na początek kilka słów o tym wyjątku. Spośród innych gier wojennych *ShellShocka* ma wyróżniać duży nacisk położony na moralny aspekt działań wojennych. Niestety jego twórcy dość oszczędnie wypowiadają się na ten temat i szczególnie trzymają w tajemnicy. Jednak z tego, co udało mi się wynioskować ze strzępków roz-

mów z nimi, ów „moralny aspekt” ma się sprowadzać do dwóch kwestii. Po pierwsze, gra będzie ukazywać pomijane zazwyczaj w grach przejawy wojny, takie jak zabójstwa cywili, brutalne przesłuchania i tortury, przerażające rodzaje śmierci, cierpienie, przerażenie, krew. Po drugie, część z tych „moralnie dwuznacznych” wydarzeń może być wywoływana przez gracza – może on np. zacząć płądrować domy niewinnych *Vietnamczyków*. Po co? By zdobyć 'chilts', czyli wojenny odpowiednik dolarów. Co robi się z tak zdobytymi 'chilts'? Wydaje po powrocie do bazy.



Uważajcie - tu są gniazda wietnamskich gołębi...

JUŻ W SPRZEDAŻY!

## The Elder Scrolls III MORROWIND EDYCJA KOLEKCYJONERSKA

ZAWIERA DODATKI  
The Elder Scrolls III  
TRIBUNAL  
The Elder Scrolls III  
BLOODMOON

Prezentujemy Edycję  
Kolekcyjną  
The Elder Scrolls III: Morrowind.



### Unikalna Edycja Kolekcyjna to:

- 2CD z grą *The Elder Scrolls III: Morrowind*
- 1CD z grą *The Elder Scrolls III: Tribunal*
- 1CD z grą *The Elder Scrolls III: Bloodmoon*
- Instrukcja do gry i obu dodatków
- Mapa przedstawiająca świat *Morrowind*
- Wyjątkowo atrakcyjna cena 99,90 zł!



4CD

WERSJA KINOWA

99,90 zł

Bethesda  
SOFTWARES

UBISOFT

CD PROJEKT

© 2004 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax i ich logo są zastrzeżonymi znakami handlowymi będącymi znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i / lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.



JEŚLI NIE LUBISZ WOJNY - ZAGRAJ W THE SIMS. POLECA NIEZASTĄPIONY HUT SĘDZIMIR.

W większości podobnych gier po skończeniu misji przechodzisz do krótkiego filmiku lub też ekranu z tekstem, dzięki którym poznajesz zadania, jakie czekają się w następnej misji. W ShellShocku ten element przejściowy będzie dużo bardziej rozbudowany i przyjmie on postać bazy wojskowej, po której będziesz mógł cho-

**Szykuje się diabelnie dobra gra - dla dorosłych odbiorców, którzy nie chcą już udawać, że wojna to tylko medale i honory.**



dzić, rozmawiać z napotkanymi postaciami (jak w *Vietcong*), jak również handlować. Wśród towarów, jakie będziesz mógł kupić, na pewno znajdziesz się **specjalnie zmodyfikowana broń**, a dokładniej cztery jej rodzaje - wraz z tymi specjalnymi w grze pojawi się łącznie 35 różnych pukawek, w tym m.in. miotacz płomieni, rakietnica, miny, możliwość wezwania ataku myśliwców F-4 Phantom. To wiemy na pewno. Z rozmów z developerami można również wnioskować, że poza lepszym i bardziej skutecznym uzbrojeniem w bazie wojskowej będzie można kupić... alkohol, usługi prostytutek oraz narkotyki. Trudno powiedzieć, czy te „dobra” będą w jakikolwiek sposób wpływać na rozrywkę, czy też pozostaną jedynie zabawnymi przerywnikami pomiędzy misjami głównymi. Na pewno jednak ten element rozrywki budzi w tej chwili największe zaciekawienie i chciałoby się już zobaczyć, jaką dokładnie formę przyjmą te pomysły w ostatecznej wersji gry.

### Ofiary wojny

Wrócimy jednak do kwestii moralnych - programiści z Guerrilli (na szczęście!!!) nie sprowadzili ich do prostego mechanizmu typu: jeśli plądrujesz wioski, okradasz cywili - kupujesz lepszą broń i relaksującą trawkę, ale idziesz do piekła. Gotówkę - owe „chills” - możesz także

zdobyc, wykonując podczas misji **dodatkowe, ukryte zadania**, np. odnajdując schowane na poziomie dokumenty wroga lub zdobywając trofea. Jakże dokładnie będą te ostatnie, nadal nie wiadomo. Jednak do stylu i pomysłu na tę grę pasowałyby najbardziej np. obcięte uszy wietnamskich żołnierzy (wcale bym się nie dziwił, gdyby rzeczywiście tak to wyglądało). Niestety, jak już pisałem, to najpilniej strzeżona przez Guerrillę tajemnica i nie sądzę, byśmy poznali szczegóły przed wypuszczeniem gry na rynek.

Co zatem wiemy? *ShellShock: Nam'67* ma być wojennym shooterem, wykorzystującym mechanikę gry FPP (celownik na środku ekranu poruszany myszką), ale ukazującym akcję w konwencji TPP, czyli z kamerą umieszczoną za plecami głównego bohatera. (Całkiem podobnie jak weszlorocznym przeboju *Freedom Fighters*.) Ponieważ twórcy gry postawili przede wszystkim na gęsty i prawdziwy aż do bólu klimat gry, **zrezygnowali całkowicie (!!!) z modułu rozrywki multiplayer**, w związku z czym *ShellShock: Nam'67* to tylko **jedenaste misji przeznaczonych dla jednego gracza**.

Niewiele? Nie zdaniem programistów z Guerrilli - twierdzą oni, że misje są długie, składają się z wielu segmentów i wcale nie są łatwe. Ich przejście powinno zająć, nawet najlepszym graczom, minimum 15 godzin. **Te jedenaste misji to rok z życia żołnierza**. Rok, czyli obowiązkowy czas służby (tour of duty), który w tym przypadku zaczyna się w styczniu 1967 roku. W pierwszych czterech misjach główny bohater jest zwykłym żołnierzem piechoty i poczynając od piątej (Sampans Supply Ship), zaczyna współpracować z siłami specjalnymi (akcje wymagające dyskrecji wykonuje często w pojedynkę).

### Co w dżungli piszczy?

Zasadniczo misje w grze podzielone są na dwa rodzaje - takie, w których walka odbywa się jawnie, a bohaterowi towarzyszą inni żołnierze, oraz takie, w których działa on w ukryciu i musi omijać patrole Wietnamskich zaszczaj sam,

z nożem jako jedyną bronią. Miałem okazję obejrzeć misje należące do obu tych typów i obie wyglądały bardzo obiecująco. Mimo to bardziej podobała mi się ta ze strzelaniem (Assault The Fort) i tych na szczęście będzie więcej.

Dlaczego właśnie ta misja zwróciła moją uwagę? Przede wszystkim dlatego, że od pierwszej do ostatniej chwili zapewniała bardzo intensywne przeżycia, właściwie na chwilę nawet nie zmniejszało się w niej napięcie. Tu, rzeczywiście czułem się jak na prawdziwej wojnie i zewsząd słyszałem strzały z karabinów, próbując wypatrzeć Wietnamskich w gęstej trawie, otoczony gardłowymi okrzykami „C'mon motherfuckers”, „Fuck you America”. Tak właśnie wyobrażam sobie wojnę - jako chaos spadający na ziemię wraz z pierwszym rzuconym granatem - i taką wojnę dostałem w *ShellShock: Nam'67*. Jeśli taki poziom „wciągnięcia” graza w wirtualny świat uda się zachować w pozostałych dziesięciu misjach, ich stosunkowo niewielka liczba przestanie przeszkadzać.

### Silne AI

Mocnym punktem obu gier, nad którymi pracuje obecnie Guerrilla, ma być sztuczna inteligencja żołnierzy i przeciwnika, i tych, którzy dzielą z tobą wojenne niedole, walcząc w imię gwieździstego sztandaru. Działanie algorytmów AI zaprezentowano najpierw na specjalnym testowym poziomie, na którym dwa oddziały po dziesięciu komputerowych żołnierzach walczyły ze sobą z wykorzystaniem jedynie sztucznej inteligencji zaimplementowanej w grze. Potem zaś już na normalnym poziomie gry. Na etapie testowym żołnierze zachowywali się idealnie - tak jak powinni na polu walki, a każde z trzech uruchomień testu kończyło się innym wynikiem i przebiegało inaczej. Trochę słabiej - ale wciąż dobrze - AI działało na normalnym, wziętym z gry poziomie. Myślę jednak, że programistom uda się ostatecznie tak „podkręcić” system sztucznej inteligencji, aby działał on w pełni możliwości i w każdych okolicznościach. Wtedy - tak jak na poziomie testowym - Wiet-



Ba, ba, ba...





Partyzantka w Amsterdamie  
Studio Guerrilla (po polsku to partyzantka) mieści się w samym centrum Amsterdamu. Dzielnica czerwonych latarni to kwestia kilkunastuminutowego spaceru, najbliższy Coffee Shop zaś znajduje się w odległości 100 metrów. Jeszcze bliżej programiści mają targowisko z tulipanami...



Nasi trenują do EURO 2004.

namczy będą cię zarówno „widzieli”, jak i „słyszeli”, będą przekazywali sobie informacje o zagrożeniach, unikali ostrzału i miejsc ewidentnie nadających się na zasadzkę. Mówiąc krótko, będą się zachowywać jak prawdziwi żołnierze.

#### Czujesz klimat?

Enigne wykorzystany w grze w całości powstał dzięki wysiłkowi 40 programistów zatrudnionych w dziale technologicznym studia Guerrilla. Nie jest to zatem silnik licencjonowany, a wszystko wskazuje na to, że już wkrótce sam może się stać obiektem licencji, bowiem **prezentuje się naprawdę znakomicie**. Grę widziałem zarówno w wersji PC, jak i PS2 i obie były bardzo szczegółowe, ze świetnymi eksplozjami oraz prostym, a bardzo dobrze wpływającym na klimat, patentem. Ten polegał na nakładaniu na obraz filtru graficznego, dzięki któremu obraz był lekko ziarnisty, przybrudzony, tak jak z filmu z lat 60.

Na doskonałym systemie nagłaśniającym zainstalowanym w sali prezentacyjnej firmy Guerrilla ogromne wrażenie robiła również

oprawa dźwiękowa gry, głównie sugestywna i jak sądzę - równie realistyczne odgłosy broni oraz okrzyki trafionych i rannych. Te odgłosy otaczały mnie wszędzie, kiedy rozgrywałem pokazowy poziom, a to z kolei działało na wyobraźnię i „wczuwkę”. Sądzę, że niewiele słabiej efekty dźwiękowe działać będą w przypadku normalnego, domowego nagłośnienia. W grze będą też wykorzystane **oryginalne piosenki z lat 60**, ich lista jednak nie została jeszcze zamknięta i potwierdzona.

Guerrilla odważnie podchodzi do tematu wojny w Wietnamie. Mamy zobaczyć ją taką, jaka była naprawdę - **brudną, złą, odrażającą**. Twórcy gry wierzą też, że będzie to najlepsza gra o Wietnamie wydana w tym roku, a przecież konkurencja szuka się bardzo mocna. Myślę jednak, że jeśli wszystkie zaprezentowane (i te trzymane w tajemnicy) elementy uda się złożyć w całość, **szukuje się dla dobrej gry** - dla dorosłych odbiorców, którzy nie chcą już udawać, że wojna to tylko medale i honory. **ICDA**

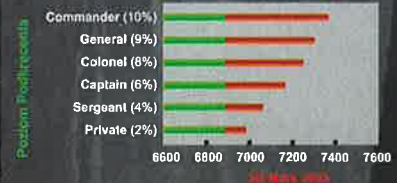


#### Technologia Dynamicznego Overclockingu

- Wybór poziomu podkręcenia
- Możliwość przechodzenia między 6 etapami - od 2% do 10%
- Automatyczne Inteligentne Podkręcanie
- Najlepsza i najłatwiejsza optymalizacja GPU oraz szybkości pracy pamięci, umożliwia uzyskanie maksymalnej wydajności.
- Automatyczny Overclocking pozwala uwolnić się od problemów z przegrzaniem karty
- Zoptymalizowane dla wszystkich kart VGA MSI



#### Dynamiczne Podkręcanie serii MSI FX5950



## Od teraz graj z MSI!

### Seria FX5900XT

### Seria FX5700



- Chipset nVIDIA FX5900XT • 128MB DDR
- TV-OUT / DVI-I / VIDEO-IN • Chłodzenie T.O.P. TECH
- Pełne wersje gier oraz użyci w zestawie
- Live VGA - Automatyczna aktualizacja BIOSu oraz sterowników karty

- Chipset nVIDIA FX5700 • 128MB DDR
- TV-OUT / DVI-I / VIDEO-IN
- Chłodzenie Twin Flow
- Pełne wersje gier oraz użyci w zestawie
- Live VGA - Automatyczna aktualizacja BIOSu oraz sterowników karty



Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nas: [www.msi-polska.pl](http://www.msi-polska.pl)



EUGENIUSZ SIEKIERA - FABULĘ STWORZYŁ ORSON SCOTT CARD!

W typowych grach akcji fabuła przeważnie jest jedynie tłem czy też - dosadniej - pretekstem do posyłania wrogów wprost do krainy wiecznych łowów. Nie zawsze oczywiście jest ona takim elementem szczątkowym, ale niewspółmiernie mało do innych składników gry poświęca się jej uwagi. Jednak są wyjątki od tej reguły.

# ADVENT RISING

**Opisywany** tu przeze mnie projekt programistów z GlyphX Games - Advent Rising, może się pochwalić nie tylko fenomenalną oprawą, ale i doszlifowaną do granic możliwości warstwą fabularną.

Czy rzeczywiście można tu mówić o przełomie w tej materii? Na pierwszy rzut oka trudno to jednoznacznie stwierdzić. Po pobieżnym zapoznaniu się z opowiedzianą w grze historią nasuwa się skojarzenie z *Unrealem 2* czy *Halo*. Jednym słowem - ciekawie, ale bez specjalnych rewelacji. Na tak wątpliwy argument twórcy mają krótką, ale jakże treściwą odpowiedź: **Orson Scott Card**. To nie miejsce na notki biograficzne pisarzy, ale by oświecić nieoświeconych, powiem tylko, że twórca scenariusza Advent Rising to absolutnie kultowa postać dla fanów szeroko rozumianej fantastyki (jest autorem m.in. doskonale znanej u nas powieści *Gra Endera*).

## O czym to będzie?

Pora na konkrety. Fabuła gry przeniesie nas daleko w przyszłość - do czasów, gdy gatunek ludzki będzie postrzegany przez pozostałych mieszkańców wszechświata jako

rasa mityczna i niezwykle potężna, która kiedyś zjednoczy całe uniwersum. Wszystkie istniejące kultury z nabożnym szacunkiem czczą tę jedyną i wspólną wszystkim cywilizację legendę. Wszystkie... poza jedną. Rasa poszukiwaczy (Seekers) podczas jednej z licznych wypraw odkrywa, że gatunek ludzki nie jest mitem. A ze względu na potężne tajemne moce, jakimi włada od zarania dziejów, stanowi ogromne zagrożenie dla pozostałych cywilizacji. Poszukiwacze to zaradne chłopaki. Nie dziwi więc fakt, że szybko poczynili konkretne kroki w celu... **starcia rasy ludzkiej w pył**. I co gorsza - udaje się im to. Prawie.

Wcielamy się tu w niejakiego Gideona Wyetha - mieszkańca ostatniej ludzkiej placówki. Łatwo się domyślić, że zadaniem gracza będzie, **bagatelka, powstrzymanie najeźdźcy i ocalenie rasy od zagłady...** Tja, kolejne ratowanie świata. Zieew... Nic to, nazwisko pana Carda na liście płac powinno być gwarancją, że w warstwie fabularnej gra niejednokrotnie nas zaskoczy. A tak jak się zapowiada?

## Akcja, akcja, akcja!

I w zasadzie tyle wystarczy. :) Gra będzie mocno przypominać produkcje rodem z

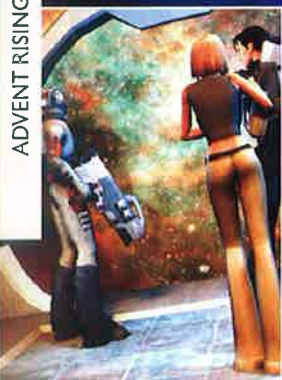
konsoł (wszak Advent Rising przygotowywany jest jednocześnie na PC i Xboxa). Co wcale jej wadą być nie musi, biorąc pod uwagę fakt, że na PC dobre (z naciskiem na dobre) produkcje tego typu trafiają się stosunkowo rzadko i konkurencji tu niewiele.

Jednak do rzeczy. Akcję w AR będziemy obserwować zza pleców bohatera (**klasyczne TPP**). Jak przystało na grę XXI wieku, AR będzie obfitował w różnorakie urozmaicenia. Do użytku własnego dostaniemy oczywiście tony śmiercionośnej broni (większość z alternatywnym trybem strzału, przy czym, podobnie jak w *BloodRayne*, można będzie spalać ołowiem do 2 różnych przeciwników jednocześnie).

Zobaczymy także pojazdy, które pozwolą nam pokonać duże połacie terenu w ekspresowym tempie. Zatrważająca będzie ich liczba - aż **18 rozmaitych środków transportu!** Heh, nawet większość śmigieł nie może się pochwalić tak imponującym wachlarzem wyboru.

## Niech moc będzie z tobą!

Kolejną ciekawostką rodem z *Jedi Knight* będą tu moce, jakimi nasz heros będzie dysponował (rzecz jasna, nie wszystkimi od razu - będziemy je kolejno poznawać w trakcie rozgrywki). Wśród nich będą m.in. telekineza (dzięki tej umiejętności podniesienie jakiegoś nieprawdopodobnie ciężaru siłą woli będzie dziecinną igraszką), uzdrawianie, lewitacja, superprędkość (czyli po chłopsku, kolejna wa-







riacja znanego wszystkim bullet time'u), opętanie, czy wreszcie rozmaite umiejętności akrobatyczne. To ostatnie związane jest z kolejnym urozmaicheniem, dzięki któremu Advent Rising powinien również przypaść do gustu wszystkim fanom *Enter the Matrix*. Chodzi oczywiście o zrealizowaną z wielkim rozmachem choreografię walk.

Twórcy zapowiadają także **drobne elementy rozgrywki** znane z gier RPG, co znacznie powinno uatrakcyjnić zabawę. Nasz bohater będzie nabywał poszczególne moce i umiejętności walki wraz ze zdobywanym doświadczeniem, a i częste korzystanie z danego *powera* pozwoli na doskonalsze nim władanie. Przykładowo - im częściej skorzystamy z telekinezy, tym cięższe przedmioty będziemy mogli podnosić i rzucać nimi na większe odległości. To jeszcze nic - nie będzie przeszkód, by stworzoną przez nas postać kontynuować przygodę w kolejnych 2 odsłonach serii! (Bo wspomnieć trzeba, że AR to zaledwie pierwsza część z zapowiadanej trylogii.)

O czym jeszcze warto wspomnieć? Na pewno o *liniowości* - przekleństwie rozmaitych gier akcji. Twórcy obiecują, że **problem ten w AR zostanie w pewnym stopniu rozwiązany**, a to dzięki możliwości dokonywania różnorodnych wyborów. Dzięki temu od decyzji gracza często zależeć będzie, jak historia

potoczy się dalej (naturalnie do pewnego stopnia).

#### Grafika taka, że oko bieleje

No, niemal. ;) Po zaprezentowanych trailerach i obrazkach można być spokojnym o jakość oprawy wizualnej. Jest co prawda **trochę nazbyt kolorowo** (może to przeszkadzać antyfanom gier konsolowych), ale całość prezentuje się przyzwoicie. Zresztą nie dziwota to - Advent Rising hula na potężnym, zmodyfikowanym silniku *Unreal Warfare*, który bardzo dobrze radzi sobie z generowaniem zarówno pomieszczeń ograniczonych ścianami czy sufitem, jak i ogromnych otwartych przestrzeni (które to, według zapewnień, mają być jednymi z większych, jakie dane nam było oglądać w grze komputerowej).

O bajerach, takich jak system szmacianych lalek (czyli *rag doll*) czy w pełni przestrzenny dźwięk wspominać nie wypada, bo to powoli staje się standardem. Jeśli chodzi o długość rozgrywki, też nie można narzekać. **Otrzymamy 6 wielgachnych rozdziałów po kilka poziomów w każdym (w sumie 27)**, a to nie pozwoli na zbytnią monotonię.

Premiera na Xboxie i blaszakach gry wczesną Jesienią. **| GDA |**



▶ Nie znam cię, jesteś dla mnie Obcy!



# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

# BLOODLINES

W otwartych drzwiach The Cross kłębi się dym. Nawet tu, na placu przed klubem, wyczuwam w trzewiach uderzenia Basów. Ocieram pot z czoła. Czuję, że drzę. Nie z zimna - w Londynie jest już wiosna. Ze zmęczenia - poprzednia noc w Warszawie skończyła się w chwili, gdy „bardzo późno” zmieniło się w „bardzo wcześnie”, na lotniska masiałem być już o 7 rano. Do tego kilka godzin na parkiecie. I alkohol. Podnoszę szklankę do ust i krzywię się. Prosiłem o wódkę. W szklance zaś jest już tylko woda z topiącego się lodu. Kątem oka widać ruch. Mam nadzieję, że to Gisela ze szwedzkiego PC Gamera, z którą bawię się cały wieczór...

Kobieta, którą dostrzegam, na pewno nie jest moją blondwłosą Szwedką. Ma krótką czarną fryzurę i pociągłą twarz. Może jakaś spóźniona PR z Activision. Patrzy. Ocenia? Wąską dłoń odgarnia włosy z twarzy. Ma piękne oczy. Wielkie. Czarne. Hipnotyzujące. Tonę w nich. Uśmiecha się. Nie czuję bólu, gdy wbija kły w tętnicę szyjną. Nie słyszę brzęku szklanki, która wysliznęła się z mej bezwładnej dłoni. Mam wrażenie, jak-

Thaine Lyman, koordynator projektu ze strony wydawcy - Activision. Sg to Troika Games, Świat Mroku White Wolfa i - last but not least - technologia Half-Life 2. Troika Games to studio tworzone przez ludzi, którym zawdzięczamy Fallouta, Arcanum, Świętynię Pierwotnego Zła. Dziś - mówię - towarzyszy nam jeden z nich, osoba odpowiedzialna za Bloodlines - Leonard Boyarski. Z sali zajmowanej przez dziennikarzy z całej Europy rozlegają się głośnie komentarze, oklaski, błyskają flesze aparatów, próbujących zarazem - mimo zakazu - objąć ogromny ekran, na którym wyświetlany był obraz z komputera Boyarskiego. Ledwie widoczny w mroku za ekranem brodaty człowiek w okularach macha ręką w ich stronę.

Drugim z filarów - kontynuuje Thaine Lyman - jest stworzony przez White Wolf Publishing Świat Mroku - ulubione miejsce spotkań wielbicieli storytellingu z całego świata. Świat mroku to miejsce, w którym żyją... istnieją stwory zamieszkujące naszą wyobraźnię - wampiry, wilkołaki, zjawy, magowie. Zamyślam się. Znam dobrze Świat Mroku. Kilka lat temu bywałem tam co tydzień. To świat niezwykle nawet jak na standardy role-playing. Tutaj, przeżywane w wyobraźni przygody mówią tak naprawdę o sanych graczach, nie ich wyimaginowanym alter ego.

bym się wznosił, jakbym uwalniał się od jakiegoś ciężaru. Śmieszne - księżyc na niebie i te strzępy czarnych chmur - wygląda to tak jak w filmach o wampirach. Spadam w ciemność.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines to w istocie jego trzy filary - rozpoczyna prezentację gry





Świat Mroku wymaga spoj-  
rzenia w otchłań własnej duszy. Niektórzy z pa-  
trzących nie są wcale gotowi na to, co tam  
widzą.

de - Redemption. To zupełnie nowa opowieść ze  
Świata Mroku. Bohaterem Bloodlines jest młody  
wampir - „dziecko” stworzone bez wiedzy i zgody  
panującego w Los Angeles księcia LaCroix. Nie zna  
ono „ojca”, co oznacza, że nie dany mu będzie okres  
„szkolenia” i do wszystkiego dojść będzie musiało  
samodzielnie. Fakt zawieszenia bohatera w próżni  
jednak pozwala graczom stworzyć bohatera, o  
jakim marzyli, a twórcom - opowiedzieć historię  
równie dramatyczną jak ta z *Knights of the Old  
Republic*. Thaine Lyman jednak nie zdradza żadnych  
dalszych szczegółów. Możemy jedynie zgadywać,  
że bohater wpłynie się w coś znacznie większego  
niż lokalny Jyhad, gdyż fabuła Bloodlines uznana  
została przez White Wolf za kanon i stanowi ofi-  
cjalny prequel cyklu Time of Darkness - o gehennie,  
końcu Świata Mroku.

Bloodlines umożliwia stworzenie wam-  
pira lub wampirzycy każ-  
dego z siedmiu głównych

Deus Ex, w których większość z zadań w grze  
da się rozwiązać na kilka sposobów - wykorzy-  
stując nie tylko siłę czy umiejętności złodziejskie,  
ale także zdolności dyplomatyczne czy magię.  
Dzięki pierwotnemu wyborowi klanu możliwe ma  
być kilkakrotnie ukończenie gry bez wrażeń  
powtarzania się, postępowania śladami wcześniej-  
szych bohaterów.

*Uderzenie odrywa mnie od ręki, z której pi-  
łem. Podnoszę się z kolan. Tej, która była przy  
mnie, już nie ma. Dotykam oczu, starając się  
zetrzeć z nich czerwoną mgiełkę. Oblizuję  
wargi, czując jeszcze żelazisty posmak nek-  
taru. Rozglądam się wkoło, dziwiąc  
się zmianie, jaka zaszła*

**Fabula Bloodlines uznana zosta-  
ła przez White Wolf za kanon i  
stanowi oficjalny prequel cyklu  
Time of Darkness.**



w otaczają-  
cym mnie świetle. Cienie, wcze-  
śniej tak gęste, rozrzedziły się, są przyjazne,  
zapraszające. Przytłumione dotąd dźwięki z  
klubu docierają teraz do mnie z brutalną  
bezpośrednością. Basy z sali biją prosto we  
mnie, słyszę odgłosy z baru - prośby o drinka,  
czyjeś zaproszenie do tańca, śmiech w odpo-  
wiedzi na dowcip opowiadany z włoskim  
akcentem. I zbliżające się kroki. Już za chwile  
nie będę sam...

W czasie gdy Thaine Lyman podkreśla znaczenie  
początkowych wyborów, Leonard Boyarski przy-  
wołuje na ekran menu, kartę postaci. Zaznacza  
kilka „discyplin” - zdolności specjalnych bohatera,  
którym zamierza rozpocząć grę. Już po chwili na  
ekranie pojawia się widok niewielkiego pokoju.  
Przed nami, pomiędzy dwoma oknami stoi telewi-  
zor. Za oknem noc.

*Budzi mnie ból. Fala bólu. Eksplozja bólu. Ból  
rozrywa moje ciało i moją jaźń. Czuję się  
wywrócony na lewą stronę, wynicowany, pu-  
sty. Próbuję otworzyć oczy, ale nie mam już  
sił. Nie mogę się bronić. Nie ma już nic, co  
mógłbym zrobić. Myśli się rwą. Ból cichnie,  
niknie, roztopia się. Jest ciepło. I jasno. Jest  
światło. Wiem, w jakiś sposób wiem, że muszę  
iść w stronę tego ciepła i tego światła. Naraz  
- ognista kropla na wargach. Pali jak kwas,  
ale daje siłę, by otworzyć oczy. Widzę... ją.  
Kłęczy trzymając moją głowę na kolanach.  
Nad sobą widzę jej rękę - rozciągniętą teraz, za-  
krwawioną. Zaczynam spijać czerwony nek-  
tar. Jestem zbawiony. Jestem potępiony.*

Vampire: The Masquerade - Bloodlines nie jest  
sequelem wydanego w 2000 r. przez Activision  
dzieła Nihilistic Software Vampire: The Masquera-

klanów Camarilli. Proces kreacji boha-  
tera przypomina tworzenie postaci  
w książkowym oryginale - łącznie  
ze „skanem” karty postaci. Po-  
czątkowe wybory są niezmier-  
nie ważne. W znacznej  
mierze decydują one o lo-  
sach całej rozgrywki i zakoń-  
czenia. Zupełnie inaczej  
rozwiązywać problemy  
będzie waleczny Brujah i  
zmiennokształtny Gan-  
grel, inaczej „skryty” Nos-  
feratu czy parający się magią  
Tremere. To zaś dlatego, że  
Vampire: The Masquerade -  
Bloodlines, wbrew pozorom, nie  
jest first-person shooterem. To  
role-playing w stylu System Shocka czy

## Half-Source

Vampire: The Masquerade - Bloodlines jest pierwszą grą osób trzecich wykorzystują-  
cą Source engine - technologię tworzoną przez Valve na potrzeby Half-Life 2 i naj-  
prawdopodobniej Half-Life 3. Ich Los Angeles jednak nie sprawia takiego wrażenia jak  
City 17. Sceneria nie cechuje ta niezwykła, wręcz nieludzka precyzja i wiarygodność. W wer-  
sji, którą miałem okazję zobaczyć, całość była mocno odrealniona - w sposób komiksowy.  
Nie uzyskałem odpowiedzi na pytanie, czy takie było założenie, więc być może zostanie to  
zmienione. Troika ma przecież wciąż blisko pół roku, by przeszłowiwać drobne niedoróbki.

Jakość technologii i talent zespołu jednak docenione zostały natychmiast przez uczestników  
prezentacji, gdy przyszło do modeli i animacji ludzi i wampirów. Modele są wyjątkowo  
szczegółowe, mimika zaś jest tak dobra, że mogłaby stanowić postawę dla tworzenia  
komputerowych postaci w filmach. Naturalnie tutaj także nie jest jeszcze idealnie - prze-  
jęcia pomiędzy animacjami chodu i biegu nie są płynne. Nie była bezbledna także stanowią-  
ca integralną część technologii Source fizyka obiektów, w tym także postaci. Szczególnie  
zabawne było zachowanie włosów, które w trakcie prezentacji były w znacznej mierze  
niezależne od właściciela - żyły własnym życiem.



## Multiplayer? Ciiiiii! To tajemnica!

Tryb multiplayer był w trakcie prezentacji tematem tabu. Ani Troika, ani Activision nie zdradziło ni słowem, w jaki sposób zostanie rozwiązana ta ważna kwestia. Nie chcieli nawet zdradzić, czy zostanie zaprezentowany na E3! Mimo to multiplayer powracał w rozmowach jak bumerang. Leonard i Thaine żartowali nawet, że kolejny dziennikarz, który wymówi słowo na „m” zostanie przebity kołkiem i pogrzebany na trawniku przy hotelu.

Zatem, choć nie możemy już w tej chwili poinformować o szczegółach, możemy podsumować to, co wiemy na pewno. A wiemy, że Bloodlines, w przeciwieństwie do poprzedniej wampirzej maskarady - *Redemption* czy lepiej znanego *Neverwinter Nights* - nie pozwoli na rozgrywkę cooperative z mistrzem gry. Wiemy też, że będzie bazować na rozgrywkach drużynowych, z których przynajmniej część, na wzór *Enemy Territory*, wymagać będzie realizacji określonych w misji celów.

pada deszcz, różowy neon na pobliskim domu zmienia mrok w głęboki fiolet. Na szybach pełza cieni gałęzi drzewa, zauważam delikatne falowanie firan. Postać rozgląda się po pomieszczeniu, ukazując wiarygodny jego rozkład i umeblowanie. Leonard próbuje jeszcze zmiany perspektywy z osoby pierwszej na osobę trzecią, poprzestaje jednak na pierwotnym widoku. Przechadza się po mieszkaniu, demonstrując

Modele są wyjątkowo szczegółowe, mimika zaś jest tak dobra, że mogłaby stanowić podstawę dla tworzenia komputerowych postaci w filmach.

jąc stopień interakcji ze światem. Włącza telewizor; przesuwa krzesło, rzuca poduszką, otwiera lodówkę, wydobywając z niej torebkę z plazmą.

Kolejna scena ma miejsce w mieszkaniu Mercuria - ghula na usługach księcia LeCroix. Leonard tłumaczy, że jest to pierwsze poważne zlecenie w grze - test lojalności w stosunku do tajemnych władców Los Angeles. Zyczeniem księcia jest odebranie Mercurio materiałów wybuchowych, które - jak się okazuje - przejął już ktoś inny, pozostawiając Mercuria w kałuży krwi. Jeszcze możesz użyć mu swojej vitae, nie angażować się bądź dobić. Postać Leonarda rozpoczyna jednak dialog, ukazując nieprawdopodobnie wiarygodną mimikę twarzy i zróżnicowane rozbudowane wypowiedzi. Leonard bezwzględnie wymusza zeznanie z ust Mercuria, dowiadując się, że

poszukiwany towar znalazł się w rękach niejakiego Dennisa, w domku gdzieś na obrzeżach miasta.

*Dziewczyna niesie słabego drinka, dyszy ciężko, ma krople potu na czole. To jedna z organizatorek - ucharakteryzowana na wampirzycę, zachlapana lepką sztuczną krwią. W tym momencie przypominam sobie, jak wyglądam - że ja także mam krew na brodzie i na koszuli. Zrywam się i kryję w cieniu. Dziewczyna - pamiętam, że ma słowiańskie imię - rozgląda się z roztargnieniem i przysiadła na kamiennym murku. Widzę, jak pije i ja też zaczynam czuć Głód. Nie przypomina on jednak pragnienia, które potrafi nękać ludzi. To coś o wiele bardziej namacalnego. To skręca trzewia i sprawia, że mózg wypełnia lepka wata. Czerwona mgielka znów przysłania mi wzrok. Na wargach czuję nacisk wysuwających się kłów...*

Zgodnie z zapowiedzią Leonarda, który obiecuje zaprezentować nam wolność wyborów w grze, przynosimy się do wskazanego domku. To niewielki, jednopiętrowy biedny domek otoczony drewnianym płotem. Przed wejściem od frontu stoi dwóch uzbrojonych w kije ludzi. Nasz obecny bohater to Brujah - uliczny wojownik, człowiek, który żyje walką. Leonard spala trzy punkty krwi, zwiększając siłę - na widocznych na ekr-



nie dloniach pojawiają się błękitne błyskawice wizualizujące używaną moc. Przełączając w tryb TPP by lepiej ukazać przebieg walki. Dopada pierwszego strażnika i jednym potężnym uderzeniem śle go w powietrze. Nagle z wnętrza, zza okna padają strzały, roztrąsując szkło. Kierowany przez Leonarda wampir uaktywnia dyscyplinę Akceleracji - wyciąga strzelbę i jednym strzałem rozbija drzwi. Postacie w środku przewracają kanapę i kryją się za nią. Po kilku chwilach rzezi wyprzedzający własne pociski Brujah dopada materiałów wybuchowych ukrytych gdzieś na tyłach domu... Drugi raz przed domem Dennisa pojawia się jako Nosferatu. Leonard spala kilka punktów krwi, by użyć Nadwrażliwości - dyscypliny pozwalającej widzieć lepiej w ciemności, ale także zapewniającej widzenie aury wokół istot żywych i... przedmiotów, których użycie może znaleźć zastosowanie. Dzięki niej widzi obłożoną deskę w ogrodzeniu, daleko poza kręgiem światła przy wejściu. Zdejmuje deskę i wchodzi na podwórze. Przekrada się na tyły domu i włącza generator prądu. Słyszac głosy z wnętrza czeka na człowieka, który zamierza ponownie



włączyć zasilanie.

Kiedy ten wychodzi z domu skacze na niego i żywi się jego wital. Porzuca martwe, wysane do końca ciało i wchodzi do domu. Użycie Niewidoczności pozwala mu ominąć ludzi. Podchodzi do drzwi i wykorzystując punkty krwi zwiększa swą zręczność, by otworzyć wytrychami zamek. Śiega po materiały, otwiera okno i wychodzi w mrok.

Po raz trzeci, najciekawszy, pojawia się przed domem jako mag - Tremere. Dwóch pierwszych przeciwników Leonard pokonuje korzystając ze Zbrukania Krwi - czaru powodującego gwałtowne wyniooty u przeciwników. Używa Nadwrażliwości, by znaleźć słaby punkt w pomieszczeniu za drzwiami i jednym strzałem powoduje eksplozję zaworu gazowego. Kolejnych dwóch przeciwników mija dzięki Zawładnięciu. Ostatni prze-

## Piéro na Papierze (PnP)

Troika Games przy okazji Vampire: The Masquerade - Bloodlines zamierza powtórzyć historię ze *Świątynią Pierwotnego Zła*, tj. odtworzyć jedyną prawdziwą papierową - rolę - grę w komputerze

W *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* wcielić się można w wampira siedmiu klanów przestrzegających Maskarady Camarilli

**Brujah** - krzykacz, indywidualiści, buntownicy, anarchiści. Żyją, by walczyć. Z kim lub czym, stanowi kwestię drugorzędą. Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Potencja, Prezenca

**Gangrel** - włóczędzy, dzikusy. Specjaliści od Transformacji. Zdolni przeobrażać się w nietoperza, wilka, mgłę. Jedyny wampirzy klan, który nie musi obawiać się wilkołaków. Dyscypliny klanowe: Animalizm, Transformacja, Odporność

**Malkavian** - szaleńcy, kłowni, figlarze, świrny. Wierzą, że wszystko jest jednym wielkim żartem. Są dużo mądrzejsi, niż się zdaje. Dyscypliny klanowe: Dominacja, Nadwrażliwość, Dementation\*

**Nosferatu** - potwory, samotnicy, szczury. Najbardziej niekształceni. Przemiana, najbardziej odrzucający. Specjaliści od pozostawiania niewidocznym. Dyscypliny klanowe: Animalizm, Niewidoczność, Potencja

**Toreador** - esteci, sensualiści, hedoniści, degeneraci. Lekko duchy, artyści. Niezrównani, gdy idzie o dyscyplinę Prezenca. Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Nadwrażliwość, Prezenca

**Tremere** - magowie, czarodzieje. Specjaliści od Taumaturgii - czarów. Dyscypliny: Dominacja, Nadwrażliwość, Taumaturgia

**Ventrue** - tradycjoniści, dżentelmeni, arystokraci. Zwykle to oni przewodzą rodziną. Twierdzą, że to właśnie oni założyli Camarillę. Dominacja, Prezenca, Odporność

Trzy główne cechy każdego bohatera - siła, zręczność, wytrzymałość. Można je zwiększać, wydając punkty krwi. Te 'blood buffs' pozwolą uzyskać chwilową nadludzką siłę czy zręczność niezbędne np. by, wylać drzwi (siła) bądź otworzyć wytrychami skomplikowany zamek (zręczność).

Bohaterom dostępnych ma być 12 dyscyplin. Na pewno (stan z marca) pojawią się

**Animalizm (Animalism)** - zdolność osławiania i kierowania zwierzętami

**Nadwrażliwość (Auspex)** - zdolność widzenia aury istot żywych (także przez ściany)

**Akceleracja (Celerity)** - zdolność błyskawicznego poruszania się (bullet time). Mistrzowskie opanowanie tej dyscypliny oznacza, że postać porusza się szybciej, niż wystrzeliane przez nią pociski!

**Dementation** - dyscyplina autorska, stworzona na potrzeby klanu Malkavian. Poddanemu niej udziela się część szaleństwa

**Dominacja (Dominate)** - typowa dla Ventrue zdolność zdominowania rozmówcy

**Odporność (Fortitude)** - odporność na obrażenia, także te powodowane przez ogień i amunicję fosforową

**Niewidoczność (Obfuscate)** - zdolność pozostawiania, coś... niewidocznym

**Potencja (Potence)** - nadludzka siła

**Prezenca (Presence)** - zdolność czynienia siebie bardziej atrakcyjnym dla rozmówcy, dzięki czemu ma on lepsze nastawienie w stosunku do wampira

**Transformacja (Protean)** - właściwa dla klanu Gangrel zdolność przeobrażenia w nietoperza, wilka, oblok mgły

**Taumaturgia (Taumaturgia)** - właściwa dla klanu Tremere umiejętność wykorzystywania 'magii krwi'. Taumaturgia pozwala m.in. żywić się na odległość, ale również zagotować krew w przeciwniku powodując jego makiabryczną śmierć

Niestety, potwierdzone zostało także, że w przeciwieństwie do *Redemption* niemożliwe będzie stworzenie drużyny, a co najwyżej wzmocnienie się chwilowymi sprzymierzającymi, 'oczarowanymi' naszą niezwykłą osobowością

Przeciwnikiem postaci gracza będą śmiertelni, ghule, ale także wampiry (nie tylko sabbatyci), odwieczni przeciwnicy wampirów - wilkołaki (jedyne zdolnymi, by zaprzężyć się z wilkołakami są Gangrele), magowie, duchy - słowem: wszyscy przedstawiciele Świata Mroku

Już w sprzedaży za 9,99 zł!

polka premiera gry na CD

**gameON 2**

ISSN: 1732-6354 Numer 1/2004

**9.99** zł  
(w tym 7% VAT)

**Polska pełna wersja!**

# CRAZY MACHINES

## Warsztat wynalazcy

- Niezwykłe konstrukcje
- Zadziwiające maszyny
- Zabawa murowana

**Dzięki „Crazy Machines” teraz każdy będzie w stanie konstruować zadziwiające maszyny i wymyślać wynalazki... a wszystko proste i jasne jak paczka gwoździ. Konstruktorzy do dzieła!**

- 100 zaskakujących eksperymentów
- wiele rodzajów maszyn do zbudowania
- realistyczna fizyka gry
- nieograniczona wolność tworzenia



ciwnik stojący na drodze do materiałów ma największego pecha. Na nim Leonard demonstruje Zagorowanie Krwi, które dosłownie rozrywa przeciwnika w strzępy. Leonard zdradza także, że osobnik wyjątkowo charyzmatyczny - np. Venture - mógłby próbować „wygadać” sobie drogę do Dennisa, który - w zamian za wykonanie pomniejszych zleceń - oddałby materiały wybuchowe bez walki.

Wiem już, że jest moja. Że już za chwilę nektar spłynie po jej białej szyi. Zaspokoi Głód. Napelni mocą. Spręgam się do skoku. I... słyszę kolejnych gości sposobących się do wyjścia. Zrywam się. Ukryty bezpiecznie w cieniach przeskakuję ogrodzenie oddzielające klub od



**Vampire: The Masquerade - Bloodlines, wbrew pozorom, nie jest first-person shooterem. To role-playing w stylu System Shocka czy Deus Ex.**

nabrzeża Tamizy. Biegnę do chwili, gdy pod jednym z mostów zauważam niewielkie ognisko. I dwóch bezdomnych. Nikt nie będzie ich szukać. Pierwszy, trafiony w skoku, pada od razu. Drugi widzi moją wykrzywioną głodem twarz. Widzi kły. Otwiera usta do krzyku, jednak nie zdążył go wydać. Spijam jego vitae bez zastanowienia, łapczywie, do końca. Drugi, ten nieprzytomny, jest większy. Wystarcza na dłużej...

Po krótkiej przerwie wybrani, wśród nich ja, wracają na salę, by obejrzeć inne fragmenty gry. Pierwszy rozgrywa się w klubie Confession i potwierdza to, co wiedzieliśmy już po rozmowie z Mercuriem - że Bloodlines to bajka dla dorosłych. Dialog z Jeanette, jedną z wampirycznych właścielek klubu, tylko potwierdza, że postacie napotykane w grze nie stronią od mocnych słów i barwnych porównań. Odnoszą się do sfery seksu i mrocznych zabaw - choćby narkotyków. Leonard twierdzi, że dzięki temu dialogi są żywe i przekonujące. W chwilę później okazuje się zresztą, że ta akurat prezentacja dotyczy sposobu wyświetlania dialogów dla postaci-dyplomat, podczas których kolor i króć czcionki symbolizuje ton wypowiedzi.

Następnym przystankiem jest jedna z ulic gotyckiego, przypominającego nieco komiksowe Gotham City Los Angeles Świata Mroku. Podzielone jest ono, zdradza Leonard, na cztery odrębne strefy - Downtown, Santa Monica, Hollywood, China Town - i tak jak w Deus Exie niemożliwe jest cofanie się do dzielnic już odwiedzonych. W tym też miejscu Leonard ujawnia znaczenie dwóch wskaźników - tego informującego o konieczności dotrzymania obowiązku Maskarady, by nie zdradzić ludziom tajemnicy istnienia dzieci nocy, oraz - człowieczeństwa. Dochowanie wierności Maskaradzie

wymagane jest od każdego wampira Camarilli - w grze istnieją zaś „obszary maskarady”, w których nie wolno zdradzać prawdziwej natury, nie wolno wykorzystywać nadnaturalnych wampirzych zdolności. Bohater notorycznie łamiący Maskaradę, zdradza Leonard, jako sabbatytę przeznaczony zostanie do wyeliminowania.

Drugim wskaźnikiem jest poziom człowieczeństwa. Ten ukazuje dualizm jaźni kainitów - ich rozdarcie pomiędzy człowiekiem a bestią. Człowieczeństwo w grze określa, w jakim stopniu jesteś w stanie kontrolować własne wampirze instynkty. Bestia bierze górę, gdy wampir dopuszcza się czynów niemoralnych - np. morduje z zimną nomen omen krwią. Jeśli dopuści do tego, by bestia wzięła górę - utraci kontrolę nad bohaterem, który opętany myślą o zaspokojeniu głodu rzuci się w poszukiwaniu żywicieli. To zaś może prowadzić do sprzeniewierzenia się Maskaradzie...

Ekran gaśnie. Prezentacja ma się ku końcowi. Ucharakteryzowane na wampirzyce panie z Activision ogłaszają początek zabawy. Uderzają basy. Pojawiają się pierwsze tace z przekąskami i pierwsze drinki. Oglądam się i widzę długowłosą blondynkę. Sięgam po dwa drinki i uśmiecham się do niej. Odwzajemnia uśmiech. Zapowiada się miły wieczór...

Upuszczam martwe ciało bezdomnego. Czerwona mgła przysłaniająca mi oczy blednie, rozmywa się we łzach. Spoglądam na zakrwawione dłonie, na koszulę porwaną podczas biegu przez krzaki obok The Cross. Boże, kim się stałem!? Jaką bestią jestem?! Dlaczego mi to zrobiła?!... Ryk, jaki wydarł się z mojej piersi, przeradza się w szloch. Nie wiem, ile czasu siedzę nad brzegiem Tamizy. Jasność spojrzenia przywraca mi dopiero jaśniejące niebo na wschodzie. Wiem, w jakiś sposób wiem, że widok wschodzącego słońca będzie oznaczać koniec. Muszę znaleźć kryjówkę. Wypocząć. Zapaść w sen. W sen, z którego powstanę dopiero za kilka miesięcy. Kiedy świat będzie gotów na nowego wampira... [CDA]

## Na imię mi... wampir

Wampiry są tak stare jak ludzkość. Kryją się poza kręgiem światła. Gnieźdzą się w zakamarkach umysłu, wraz z innymi strachami nocy. Budzą strach, ale i ciekawość. Fascynują - także erotycznie. Ludziom współczesnym krwiopijców przedstawił Bram Stoker. Jego Vlad Tepes - negatywny bohater Drakuli - stał się archetypem tych potężnych istot nocy. Bohaterowie Wampira: Maskarady należą jednak do innego typu wampirów. To - nomen omen - krewni Louisa z Wywiadu z Wampirem Anne Rice. Osoby, które nigdy nie pogodziły się ostatecznie z faktem bycia żywym umarłym, martwi rozpaczliwie czepiający się pozorów życia - żywiący się krwią, jedynie po to, by móc powstrzymać bestię. Są potworami, by potworem się nie stać.





# POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

## PRINCE OF PERSIA

PIASKI CZASU

### Co stanie się dalej?

- Spadniesz i zginiesz na miejscu
- Zostaniesz poszatkowany przez strażników
- Przejmiesz kontrolę nad czasem i przeżyjesz\*

CD ACTION

REKOMENDACJA  
**Gry OnLine**  
www.gry-online.pl

Strona rekomendowana:  
pop.gry-online.pl



Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko gra” to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.



Play  
Ocena: 9,4/10

Komputer Świat Gry  
Ocena: 6/6

Gry.onet.pl  
Ocena: 9,5/10

Gry Komputerowe  
Ocena: 5/6

Gry.wp.pl  
Ocena: 9,4/10

Gry-Online.pl  
Ocena: 9/10

CD Action  
Ocena: 9,5/10

Click  
Ocena: 5,5/6

Gry.interia.pl  
Ocena: 9,5/10

**POLSKA EDYCJA**  
W ŚRODKU M.IN.:

- ORYGINALNA WERSJA ANGIELSKA
- WERSJA POLSKA (PATCH)
- LICZNE DODATKI: kompletny przewodnik do gry, wygaszacz ekranu, tapety pulpitu

**WYDANIE SPECJALNE**

\* Kontroluj czas. To ostateczna moc. Ale używaj jej mądrze. Cofnij czas aby uciec śmierci. Możesz także zatrzymać czas i przeciwników w czasie walki. Sprawdź, co stanie się w przyszłości i zaplanuj swe ruchy. Wszyscy podejmowalibyśmy większe ryzyko, gdybyśmy mogli kontrolować czas.



PlayStation 2

www.princeofpersia.com

2003 Ubi Soft i jego logo Ubi Soft są znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment, Prince of Persia, Sands of Time oraz logo Prince of Persia, Sands of Time są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wydana przez Ubi Soft Polska Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki i loga należą do swoich właścicieli. "PlayStation" i logo "PS2" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wydana przez Ubi Soft Polska Sp. z o.o.







# Bad Boys II

Gatunek: bababach! I jeszcze go raz!

Podobne do: CIA Operative, na przykład

Wymagania: Win 98/98SE/ME/2000/XP, P2 600, 64 MB, karta graficzna 32 MB

Ocena: 5

Autor recenzji: EGM

Internet: <http://www.empireinteractive.com/>

Testowane na: PII 800, 256 MB RAM, ATI Radeon 9200 (wszystko chodzi bardzo płynnie... i nawet nie ładuje się za długo)

Demo: ma. Alleluja!

Strona w CDA: 084

Od autora: Jeżeli chcesz odreagować niesprawiedliwą [innych nie ma!] ocenę w szkole, dwumetrowego osiłka, który poderwał ci dziewczynę, czy dziadka nieustannie opowiadającego, jak to chodził dwadzieścia kilometrów pod wiatr i w deszczu do szkoły... to jest to gra dla ciebie!

Mac Abra: A jak chcesz zobaczyć, jak spartolić grę z policjantami w roli głównej, też to włącz.

Smuggler: Zobaczyłem, zainstalowałem, zwymiotowałem, wykasowałem, zapomniałem.

Hut Sędzimir: Powiem tak – Bad Boys II to jedyny w długoletniej historii "wieczorków kinomana" (woda ognista, fajka pokoju i ziomałe – czyli kombinacja, przy której na film raczej nie zwraca się uwagi) film, który zdarzyło mi się wyłączyć w połowie. Gra jest równie "bad".

Allor: Jak na tak dobrą grę, ocena jest stanowczo nietrafiona – powinno być przynajmniej o oczko niżej, jak nie trzy.

gem: Bed boiz bed boiz łączą gona du łączą gona du len dej kom for ju?

Eld: Ju toking tu mi?

Smuggler: Ja... nein!!!

Czarny Iwan: Dużo strzelania, gra prowadzi jak po sznurku, ale trzymając za zęby i uszy. To boli. Po drugie, teksty duetu z L.A. nudzą, uuuu.



# Battle Mages

Gatunek: strategia

Podobne do: Dark Omen + HoMM

Wymagania: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: Allor

Internet: [www.buka.com](http://www.buka.com)

Testowane na: AMD XP 2000+, 256MB RAM, GeForce 4800 (problemów nie było)

Demo: DVD 06/04

Strona w CDA: 082

Od autora: Założenia były super – zrobić grę będącą połączeniem najlepszych cech HoMM, Warhammera, Master of Magic oraz Warcrafta.

Niestety nie wyszło i nadal dowolna z tych czterech gier jest znacznie lepsza.

Mac Abra: Ale muzyczka jest niezła.

Smuggler: Buka pusiła zbuka. :) Heheh, no, ciut przesadziłem. Ale gierka niewarta większego zainteresowania.

gem: Ene due rike fake...

Eld: Misia bela, misia kasia konfabela...

Czarny Iwan: Zagrajcie jeszcze w klasy, grr! Swoją drogą, to lepszy pomysł, niż męczyć się z Battle Mages.



## Pepin Krootki

Komputer to dla mnie: miejsce pracy, użyteczne narzędzie, automat do gier oraz podstawa pod doniczkę z kaktusem.

CD-Action dało mi: pierwsze pieniądze, szczyptę nowych doświadczeń życiowych, troszkę ubawu, nowe znajomości... o, sporo dało.

Najbardziej chciałbym: godziwie zarabiać i mieć jeszcze trochę wolnego czasu.

Najbardziej zniechęciło: cynaderki.

Masz w domu Internet: nie – tzn. przez modem TP5A, czyli NIE.

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: wymienilibyśmy parę nieczczeniowych wyrazów tudzież parę imion bóstw, do których zwracają się bezzilni informatycy i sprzętownicy.

## EGM

Komputer to dla mnie: narzędzie pracy... A praca jak to praca bywa udręką, ale i źródłem niemałej uciechy.

CD-Action dało mi: rzadki luksus robienia tego, co lubię, za pieniądze. Generalnie nie mam nic przeciwko wysokości zarobków, ale uważam, że częstotliwość wypłat jest stanowczo za mała! To samo, tylko trzy razy częściej, proszę!

Najbardziej chciałbym: cofnąć czas do dni sprzed 03.02.1998 roku...

Najbardziej zniechęciło: Smuggler na zimno!

Masz w domu Internet: a jakże!

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: kartę graficzną na kilka złotych kart kredytowych...

## ELD

Komputer to dla mnie: narzędzie i źródło frustracji (nasze redakcyjne trupy ownz!).

CD-Action dało mi: tysiące wrogów, kilku kumpli na pakerni i możliwość zagrania przed emeryturą w 21236473891 sequel FIFA oraz NHL.

Najbardziej chciałbym: zacząć zarabiać godziwą kasę za to, co robię, abym nie musiał na tydzień przed wypłatą zebrać u znajomych o pożyczkę.

Najbardziej zniechęciło: danie: nie mam, po prostu jem to, na co mnie stać. :)

Masz w domu Internet: tak, tanie i szybkie miejskie łącze.

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: chciałbym zdobyć trochę kasy na okulary ochronne, bo ostatnie rozwalili o ścianę sfrustrowany beznadziejną grą mojego klanu. A poważnie to nową kartę graficzną oraz superwypasioną myszkę z co najmniej pięcioma klawiszami (strzelanie, altfire, kucanie, apteczki/ammo i strzykawkę/puszkę, a rolka – zmiana fov).

# Battle for Troy

Gatunek: RTS

Podobne do: WarCraft 3

Wymagania: Win 98/Me/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB

Ocena: 4

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: [www.valu-soft.com/products/troy.html](http://www.valu-soft.com/products/troy.html)

Testowane na: Athlon 2000XP, Radeon 8500 (bez większych problemów nawet w najwz- szczych detalach)

Demo: brak

Strona w CDA: 062

Od autora: Brak

save'a w dowolnym momencie, wysrubowany poziom trudności, trzy struktury i dziewięć jednostek... Cholernie ubogo, jak na RTS z 2004 roku. Ale za to tematyka bardzo nośna.

Mac Abra: Ta gra nie jest koniem trojańskim – bardzo łatwo ją odinstalować. Co też polecam gorąco.

Smuggler: Po uruchomieniu gry słuchać głuchy łomot. To się Homer w grobie przewraca.

Hut Sędzimir: Eeee tam, przewraca. Sfilmowali jego powieści, zrobili na ich podstawie grę. Rodzina się obłowi na tantiemach autorskich. :-)

Allor: Tia – wystawię mu za to większy nagrobek, by pobierać opłaty od wszystkich, którzy zechcą przyjść i go zobaczyć. Innymi słowy, poza tematem nie ma tu nic interesującego.

Eld: A wiecie, że w Troi mieszkała Trójpalczysta Dłoń Z Ciasta?

gem: Kłamczuch jesteś! Powiem twojej mamie!

Czarny Iwan: Łał, super! I nigdy więcej. To już lepsze trojaczki.



# ZERO ŚCIEM I CHŁAMU! BEZ PODRÓBEK!



# Breed

Gatunek: Akcja/FPS

Podobne do: Halo

Wymagania: Pentium 4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D, 1,5 GB HDD

Ocena: 6,5

Autor recenzji: Czarny Iwan

Internet: <http://www.breedgame.de/>

Testowane na: PIII 1600, 256 MB RAM, ATI Radeon 9200 (zero problemów)

Demo: DVD 06/04

Strona w CDA: 070



❖ **Od autora:** Gdyby jeszcze bardziej dopasowano i dopracowano wszystkie elementy, ocena Breed na pewno byłaby wyższa, a tak... pozostaje smak goryczy i nadzieja, że może kolejny Breed będzie lepszy.

❖ **Mac Abra:** To miała być konkurencja dla Halo? Heh, BREEDnia!

❖ **Smuggler:** Z wielkiej chmury deszczu leci, narzekają mocno dzieci. Miałoby dostać ananasa – a tu w paczce jest kielbasa. I to o kaszankowym posmaku. Szóstka z wielkiej łaski.

❖ **Eld:** Pamiętam, jak wieki temu z wypiekami na twarzy

oglądaliśmy obrazki i filmiki z Breed. Minęły niemal całe wieki i w dobie Far Crya ta gra wygląda jak jakaś kpina.

❖ **Allor:** Twórcy zarzucili wydawcy, że wydał nie tę wersję, co trzeba – i właśnie stąd bierze się słabość gry... Może coś w tym jest, bo co do słabości wątpliwości nie ma.

❖ **gem:** Ponoć wersję Brat Design (developer) i CDV (wydawcy) dzieli „całe pokolenie”. A może wcale nie! Beksa lala, beksa lala, pojechała do szpitala!...

❖ **Qn'ik:** Ja się jednak wydawcy nie dziwię. Ta gra była robiona prawie tyle, co DNF – też bym się zdenerwował i to wydał, zamiast czekać kolejne kilka lat.

# Counter-Strike: Condition Zero

Gatunek: shooter FPP

Podobne do: Counter-Strike, DF: Black Hawk Down

Wymagania: PIII 500MHz, 96 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98SE/ME/2000/XP

Ocena: 8

Autor recenzji: Ghost

Internet: <http://www.cs-conditionzero.com>

Testowane na: AMD Athlon 1600, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti4200 (Bez nikakich problemów)

Demo: brak

Strona w CDA: 078

❖ **Od autora:** 4 fajne tryby rozgrywki, z czego 2 naprawdę mogą się spodobać. W końcu porządny sieciowy multiplayer bez sieci. Choć efekty nie powalają, jest zrobiona całkiem niezle i potrafi zająć na długie godziny.

❖ **Mac Abra:** Nie wiem, czemu – jakoś tak czuję lekkiego niedosyt, a może nawet lekką nutkę rozczarowania. No, fajnie... ale liczyłem, że będzie BOSKIE...

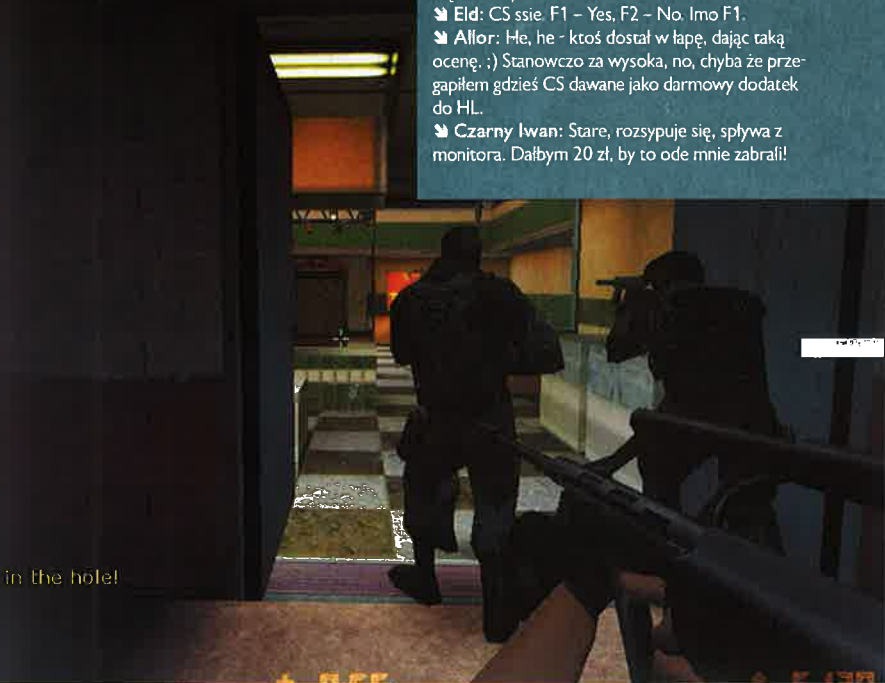
❖ **Hut Sędzimir:** 8? Za co? Birzydkie i bez pomysłu, gdzie jedynie na legendzie oryginalnej wersji Counter-Strike'a, swoją drogą, legendzie już mocno zaśnieździej. Nie zgadzam się z Aragornem, o nie!

❖ **gem:** 8?! Bogowie, ta gra ma 5 lat!! Nie dałbym za nią 20 złotych!

❖ **Eld:** CS ssie F1 – Yes, F2 – No. Imo F1.

❖ **Allor:** He, he – ktoś dostał w łapę, dając taką ocenę. :) Stanowczo za wysoka, no, chyba że prze-gapiłem gdzieś CS dawane jako darmowy dodatek do HL.

❖ **Czarny Iwan:** Stare, rozsypuje się, sphywa z monitora. Dałbym 20 zł, by to ode mnie zabrali!



in the hole!



## Qn'ik

Komputer to dla mnie: tylko i wyłącznie miejsce pracy. Bardzo przy tym przyjemnej. CD-Action dało mi: nie chcę być patetyczny, więc powiem tylko: w cholerę i trochę.

Najbardziej chciałbym: żeby tylko nie było gorzej. Tak jak jest, może trwać.

Najbardziej zniechędzone danie: placki ziemniaczane z anchois, krupnikiem, zupą mleczną i kanapką z McDonalda. Że nie ma takiego? Ale gdyby było – byłoby obrzydliwe.

Masz w domu Internet: mam, choć aktualnie tylko wdzwaniany.

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: monitor na 17" LCD (zdrowiej dla oczu), biurko na wygodniejsze.



## Allor

Komputer to dla mnie: narzędzie służące pracy, źródło informacji, a do tego jeszcze miejsce zabawy i nauki – nie, nie jestem jeszcze całkowicie uzależniony, ale blisko. ;)

CD-Action dało mi: możliwość robienia tego, co lubię – i to tak, że jestem w stanie z tego wyżyć. Plus pojawiające się regularnie nadciśnienie, parę siwych włosów, mnóstwo nieprzespanych nocy i tym podobne ciemne strony goniących terminów.

Najbardziej chciałbym: mieć tyle czasu teraz, ile miałem chodząc do szkoły – robiąc nadal to, co robię obecnie.

Najbardziej zniechędzone danie: w zasadzie jestem wszystkożerny, ale z jednym wyjątkiem – niedopieczona wątróbka. Na samą myśl robi mi się niedobrze.

Masz w domu Internet: oczywiście – neo+ na słynnym 83.%, ale to i tak wielki krok naprzód w porównaniu do CDI Dialogu, który miałem wcześniej.

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: w chwili obecnej nic – przynajmniej do czasu wyjścia HL2, D3 i Stalkera.



## Ghost

Komputer to dla mnie: głównie narzędzie pracy i rozrywki.

CD-Action dało mi: możliwość robienia to, co lubię, czyli satysfakcję z wykonywanej pracy.

Najbardziej chciałbym: mam bardzo przyjemne zachcianki. Więcej kasy. ;)

Najbardziej zniechędzone danie: flaczki i wszelkie dania z podrobów.

Masz w domu Internet: tak, sieć osiedlowa. Internet chodzi na niej niezbyt rewelacyjnie, ale istnieje osiedlowy serwer Counter-Strike'a.

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: zaczynam powoli dojrzywać do wymiany podstaw, czyli płyta + proc + pamięć.



## Far Cry

Gatunek: shooter [FPS]

Podobne do: jest klasą samą dla siebie  
Wymagania: P 1GHz, Windows 98SE/ME/2000/XP 256 MB RAM, karta graficzna z 64 MB, DVD-ROM x4

Ocena: 10

Autor recenzji: Eld

Internet: <http://farcry-thegame.com>

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GeForce 5200, Win XP (no cóż, na wysokich detalach, gdy pojawili się wrogowie, gra skakała)

Demo: CD 03/04

Strona w CDA: 090

Od autora: Morderstwo doskonale. Odpalasz i zapominasz o wszystkim. Miałem nawet wieczorami kaca moralnego, że grać muszę w ET, zamiast w boskiego Far Crya. Urzekający, cudowny, wspinały wielki... taki jest Far Cry.

Hut Sędzimir: Far Cry może też być bardzo. Mam na imię Kryśtan.

Mac Abra: No więc tak: znakomite itd. I owszem. Ale raz przeszedłem i drugi raz - póki co - nie mam chęci. Dziwne.

Eld: Nie takie dziwne, zważywszy, że zawsze grasz na czitach i najłatwiejszym poziomie trudności.

Smuggler: Powiem tylko tyle: fizyka, AI i grafika.

gem: Pograłem tyle, co w wersji beta. W domu padła mi karta wideo. Może któryś z RT. Czytelników użyłby mi na czas nieokreślony jakiegoś GF6800?

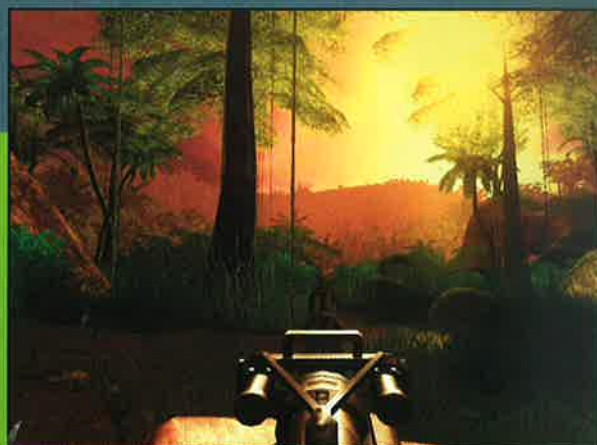
Qn'ik: Far Cry mi udowodnił, że mój komputer wymaga gruntownego przemeblowania. GB RAM-u i GeForce 4Ti wcale nie pozwalają na rozgrywkę w ciut wyższych detalach...



Allor: Tia, wymagania ma, ale nawet na średnich detalach wygląda super. Nie mówiąc o reszcie, zwłaszcza AI - jest cudowne!

Czarny Iwan: Gra się rzeczywiście świetnie. Wszystkie elementy grają i obrazki... ech, jak z pocztówki!

CormaC: Bie, co zrobić upgrade kompa, to zaraz wychodzi jakiś potwór, który mi zabija sprzęt. Ale gra jest przednia, a wygląda wręcz obłędnie!



## Gangland

Gatunek: RTS/SIM

Podobne do: Gangsters

Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: [www.mediamobsters.com/](http://www.mediamobsters.com/)

Testowane na: Athlon 2000XP 256 MB RAM, Radeon 8500 (dało się grać tylko w najniższych detalach)

Demo: DVD 06/04

Strona w CDA: 066

Opinia autora: Miało być znakomicie, a jest co najwyżej przeciętnie. Za trudna, nierealistyczna... Ale pograć mimo wszystko można.



Mac Abra: Entuzjazmu we mnie nie wzbudziła... ale pograć się da. Dałbym ciut więcej, może nawet 7, w porywach.

Hut Sędzimir: Ale ty jesteś porywisty, Mac!

gem: Mac. I ain't lovin' it! ;P

Eld: Mac isn't trendy. ;)

Qn'ik: His name is Mac. FishMac.

Allor: W gazetach owiniętuś Fishus Macus. Lekko nieświeżus.

Czarny Iwan: Tyś pancerus.

## Kokomando

Gatunek: zręcznościowa

Podobne do: Croc, Rayman 3

Wymagania: Win 98/ME/XP, procesor 600 MHz, 128 MB RAM (256 dla XP), akcelerator 64 MB

Ocena: 3

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: [www.lkavalon.com](http://www.lkavalon.com)

Testowane na: Athlon 2000XP W98, 256 MB RAM, Radeon 8500 (momentami przycinało!)

Demo: jest w Sieci

Strona w CDA: 086

Od autora: Kokomando to produkcja brzydka, niegrywalna, o fatalnym sterowaniu, złe rozłożonym stopniu trudności, niefunkcyjnym silniku odpowiedzialnym za kolizję obiektów i nędznej muzyce. O czymś zapomniałem?

Smuggler: Ko-ko-ko... mando - a chciałoby się powiedzieć ku-ku...ra!

Hut: Nie ko-ko-ko, tylko ba-ba-ba... A poza tym Mario i jego Piczka i tak są najlepszi.

Mac Abra: Słyszałem, że za jej pomocą Amerykanie chcą pacyfikować zbuntowane miasta w Iraku. Każdy złapany z kalaszem będzie musiał grać trzy godziny, a z granatnikiem - tydzień.

Allor: Tia, a ponoć to misja pokojowa była...

gem: Arabskie matki, hajda na wroga!

Eld: Po drugie, masz się raz na zawsze, ale to na pięprzone wieki wieków, stąd wynieść...

Czarny Iwan: Kokofako - sroga nazwa!



CormaC

Komputer to dla mnie: niemal przyjaciel - zabawi, uspokoi, da zarobić. ;)

CD-Action dało mi: sporo. Kasę i nieśmiałą nadzieję, że będę zarabiał tym, co lubię robić.

Najbardziej chciałbym: zrobić coś ze swoim lenistwem. A przynajmniej zmusić się do podjęcia prób.

Najbardziej znienawidzone danie: wspomnienie zupy szpinakowej wciąż we mnie żyje. Chyba nie zginie nigdy.

Masz w domu Internet: ba, nawet dwa. ;) Jeden to sieć osiedlowa, od której zapomnieli mnie odpiąć, kiedy przełączyłem się gdzieś indziej. ;)

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: nie wiem. Doprowadziłem komputer do „stanu używalności” i nie myślę o upgrade'ach.



gem

Komputer to dla mnie: najczulsza i najwinniejsza kochanka. ;P Narzędzie pracy i rozrywki, bo niby czym miałby być.

CD-Action dało mi: możliwość zapomnienia, co to nuda.

Najbardziej chciałbym: móc się trochę ponudzić.

Najbardziej znienawidzone danie: golonka. Piwo, nie powiem, zawsze, ale golonka nie siędzie.

Masz w domu Internet: kabel. 256 kbps. Na razie wystarczy.

Co byś jako pierwsze wymienił w konfiguracji swojego kompa: w chwili obecnej (lato) zaaplikowałbym mu chłodzenie wodą. Zawsze też jestem gotów wymienić kartę wideo na lepszą. GeForce 6800, ech...

# JEST TYLKO JEDNA EXTRA KLASZYKA!







## Lords of the Realm III

Gatunek: strategia

Podobne do: seria Total War

Wymagania: Win 98/Me/2000/XP PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 16 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: Allor

Internet: <http://games.sierra.com/games/lordsIII/>

Testowane na: AMD XP 2000+, 256 MB RAM, GeForce 4800,

Demo: brak

Strona w CDA: 100

❖ **Od autora:** Sam wydawca tuż przed premierą uznał, że jedyną szansą dla gry jest wydanie jej od razu jako tytuł budżetowy... A żeby było śmieszniej, w Polsce ma kosztować tyle, co normalne gry - co już pozwól sobie zostawić bez komentarza.

❖ **Mac Abra:** Czas świetności tej gry przeminął. A pomyśleć, że kiedyś tak się jarałem bodaj II częścią. Tylko dla największych (i bogatych - 100 zł za grę budżetową!) maniaków nie za skomplikowanych średniowiecznych turówek.

❖ **Hut Sędzimir:** No właśnie, ja też się jarałem drugą częścią LotR. A teraz to się tylko jaram. Bez LotR. Kropka.

❖ **Smuggler:** Za stówkę to ja sobie coś z serii Total War kupię, ot co!

❖ **Eld:** Za stówkę to Gem nawet sobie sznurówek od Żana Pola nie kupi. ;)

❖ **gem:** Nie wiem jak wy, ale my, z Arcadiusem, zawsze marzyliśmy choćby o takich głupich sznurówkach od Żana Pola Gotje.

❖ **Qn'ik:** Chciałem tylko dodać, że dyskobola z naszego logo ubiera fersacje.

❖ **Czarny Iwan:** Pol robi autostrady, nie sznurówki!



## Nemesis of the Roman Empire

Gatunek: RTS

Podobne do: Celtic Kings

Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM, 660 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP karta graficzna 16 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: Hut Sędzimir

Internet: [www.enlight.com/nemesis/](http://www.enlight.com/nemesis/)

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4TI4200 (szybciej od słoni Hannibala)

Demo: demo DVD 06/04

Strona w CDA: 060

❖ **Od autora:** Niby to tylko kolejny RTS (a przy tym kontynuacja Celtic Kings), ale dzięki kilku niebanalnym pomysłom - konieczność dbania o zaopatrzenie wojsków w zapasy żywności, świetna mapa strategiczna - wyskakuje ponad średnią. Polecam, szczerze polecam...

❖ **Allor:** Zwłaszcza jeśli macie jako alternatywę LotR III...

❖ **Mac Abra:** Nie da się ukryć - z pięciu omawianych gier Nemesis nad poziomem wyrasta. Choć ja nie dalbym mu ósemki, jakby nie patrzeć - wzmocni trochę w tym jest. Dla mnie - 7.

❖ **gem:** Właśnie. Nie mów właśnie, bo cię kura jajem trzaśnie.

❖ **Eld:** Po pierwsze... masz oddać wszystkie majątki.

❖ **Czarny Iwan:** Pogrywa się, ale bez szczególnego entuzjazmu. Jakbyś miał zapłacić - to był nie zapłacił.

### Czarny Iwan

Komputer to dla mnie: ołtarz. Codziennie przy nim klęczę, umartwiam się i eksytluję.  
CD-Action dało mi: poznałem fajnych gayów.  
Najbardziej chciałbym: nie mam tego "najbardziej".  
Najbardziej zniechędzone dane: flaczki.  
Masz w domu Internet: nie. Siedziałbym wówczas przed kompem 20 godzin na dobę, a tak siedzę tylko 19. :D  
Co byś jako pierwsze wymieniał w konfiguracji swojego kompa: monitor na 24-calowy.

### Eugeniusz Siekiera

Komputer to dla mnie: kawał życia. Źródło frustracji, satysfakcji i dobrej zabawy.  
CD-Action dało mi: wiele.  
Najbardziej chciałbym: żyć w normalnym kraju.  
Najbardziej zniechędzone dane: zupa jarzynowa tudzież tłuste niedopieczone mięso. Brnn...  
Masz w domu Internet: tak.  
Co byś jako pierwsze wymieniał w konfiguracji swojego kompa: płytę z prokiem.

## Pax Romana

Gatunek: strategia

Podobne do: Europa Universalis II

Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP karta graficzna 32 MB

Ocena: 5

Autor recenzji: Artur Okoń + mini-Hut

Internet: [www.paxromanagame.com/](http://www.paxromanagame.com/)

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4TI4200 (rąco śmigalo!!!)

Demo: brak

Strona w CDA: 059

❖ **Od autora:** Przesadnie skomplikowana gra symulująca złożone zakrety wewnętrznej polityki starożytnego Rzymu. To produkcja naprawdę dla największych fanatyków, którzy będą mieli ochotę poświęcić kilka godzin, by pojąć zasady, jakimi rządzi się gra. Wtedy czeka ich solidne wyzwanie - niestety jednak nie tylko strategiczne, bo poza wrogami będą też musieli borykać się z archywnym interfejsem i taką samą grafiką.

❖ **Mac Abra:** For maniacs only. I to dla tych najbardziej ortodoksyjnych maniaków, którym do tego nie przeszkadza, że gra wygląda tak, jakby wydano ją w 1995 i bez betatestów.



❖ **gem:** Szybko dałem sobie pax.

❖ **Allor:** I poszedłem do Romana. ;)

❖ **Eld:** Nie jesteś teraz sobą! Jesteś zombi pod kontrolą Trójpalczastej Dłoni Z Ciasta.

❖ **Czarny Iwan:** Brzydkie i trudne. Komu by się chciało nad tym siedzieć.



# Sacred

Gatunek: cRPG

Podobne do: Diablo, Dungeon Siege

Wymagania: PIII 800, 256 MB RAM, ak-

celerator 16 MB, Win 98SE/ME/2000/XP

Ocena: 8

Autorka recenzji: Cormac

Internet: [http://www.ascaron.com/gb/gb\\_sacred/](http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred/)

Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB

DDR, Radeon 9500@pro (momentami mocno chrupało, bo doczytywało na bieżąco świat. Nie chciałbym tego odpalać na 256 MB RAM)

Demo: CD/DVD 06/04

Strona w CDA: 096



➤ **Od autora:** Mało oryginalne, ale za to niebrzydkie i diabelnie grywalne. Niby hack'n'slash, ale daleko głębszy niż *Diablo* czy *Dungeon Siege*. Bardzo duży świat, liniowość ograniczona do minimum - odchodzisz od głównego wątku, idziesz zwiedzać i ratować potrzebujących, a do fabuły wracasz, kiedy zechcesz. Do tego takie multum przedmiotów, że głowa boli od przybytku. Fajny system walki z ciosami specjalnymi i kombinacjami.

➤ **Mac Abra:** Niezłe, ładne, choć ja jednak wyżej stawiam *Dungeon Siega*. Dla mnie, ciut to przekombinowane.

➤ **Smuggler:** A ja MUSZĘ zacytować fragment, jakim pewien genialny online'owy recenzent „uczcił” tę grę. Brzmiał mniej więcej tak „nigdy więcej komercyjnych gier RPG”. (Niby, że *Sacred* taki nie jest.) Powiem tylko tak: gra jest tak dobra, jak ten tekst jest głupi. Czyli - jest naprawdę dobra.

➤ **Eld:** Cztery oczy, pięta szyja - okularnik dostał w ryja!

➤ **Hut Sędzimir:** Nigdy więcej komercyjnych gier RPG i... Stop dla mania armii przez tak zwanego Busza!!

➤ **gem:** *Sacred* jest tak dobry, jak jego reklama. A że reklama (tak, ta z tą elfką) jest naprawdę znakomita...

➤ **Allor:** Podobnie jak i sama elfka. :)

➤ **Mac Abra:** Ili tam. Fioletowa jakaś. Zna czy niedojrzała. I palucha ssie.

➤ **Cormac:** Ze niedojrzała to tam pół biedy, przynajmniej nie zmuszała. :) Ale ma oczy jak naćpana...

➤ **Czarny Iwan:** Wessalo mnie! Świetnie się pogrywa!

# Singles

Gatunek: sim

Podobne do: obecnie *The Sims*, a w przyszłości *The Sims 2*

Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 970 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB

Ocena: 7

Autorka recenzji: Hut Sędzimir

Internet: <http://www.singles-the-game.com/>

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (drobne zaciągnięcia w momentach zmiany pór dnia, poza tym bez zarzutu...)

Demo: brak

Strona w CDA: 064



➤ **Od autora:** Klon *The Sims*, ale z grafiką w pełni trójwymiarową i z dużo bardziej rozbudowanym wątkiem erotycznym, relacji damsko-męskich. Pomysł niezły, dobrze zrealizowany, za brakło tylko pomysłu na nadanie grze konkretniejszej struktury, która motywowałaby do ciągłego grania i wydłużała żywotność tego tytułu.

➤ **Smuggler:** Pomijając, że można paradować (naszą postacią) na golas i robić bara-bara, w grze nie ma nic, co by mnie wciągnęło na dłużej jak 15 minut.

➤ **Cormac:** Właśnie zrobiłeś grę reklamę - wiesz, ile osób się na nią rzuci?

➤ **Mac Abra:** Przeczysz, ale na dźwięk słów „klon Sims” mam ostatnio paskudne odruchy kiszkowo-czkawkowe. Zamykam oczy i przebiegam dalej.

➤ **Qn'ik:** Siódemka?! Kurczę, przynigdy nie rozumiem, jak jakiegokolwiek *Simsy* mogą się podobać. A już zwłaszcza gra, w której chcemy zaciągnąć kobietę do łóżka, ale nie mamy jakiegokolwiek wpływu na dialogi. To ja poczekam na nowego Larry'ego.

➤ **Allor:** Ba (ba, ba) - a nie lepiej wykorzystać wiosenną pogodę i poplirtować na żywo? Dużo bardziej realistyczne, przyjemniejsze, o nieograniczonych możliwościach nie wspominając.

➤ **gem:** A powiedz: klucz pod wanną? Można się kąpać z gołą panną!

➤ **Eld:** Takie tam niewinne psikusy.

➤ **Hut:** A po pokoju biegają nagusy!

➤ **Smuggler:** A potem się alimenty płaci...

➤ **Hut:** Facet i baba chodzą bez gaci!

➤ **Czarny Iwan:** ...niech się młodzież wprawia, heh.

➤ **Hut:** Byle by tylko Unimil nie zdechł!



# Spartan

Gatunek: strategia

Podobne do: stare turowe strategie, Europa Universalis II

Wymagania: PII 366 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 16 MB

Ocena: 7

Autorka recenzji: Hut Sędzimir

Internet: [www.slitherine.co.uk/](http://www.slitherine.co.uk/)

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200

(szybko, ale w turach)

Demo: jest w Sieci

Strona w CDA: 058

➤ **Od autora:** Wielkie deja vu, wróć do czasów, w których strategie wymagały myślenia i kombinowania, a nie szybkiego klikania w klawisze myszki. Ogromnym atutem gry są setki scenariuszy, jakie możesz w niej rozegrać - jeśli więc spodoba ci się *Spartan*, masz tu grania na całe miesiące...

➤ **Mac Abra:** Not bad, not bad. Przypominam sobie, jak się zagrywałem w *Centurion*. Może i niepodobne - ale tak mi się kojarzy.

➤ **Smuggler:** Jezu, już mam dość Rzymu, Grecji, Kartaginy itd., itp. Za wiele naraz...

➤ **Allor:** A niby ambitne strategie już się skończyły...

➤ **Eld:** Pierwsze słowo do dziennika,

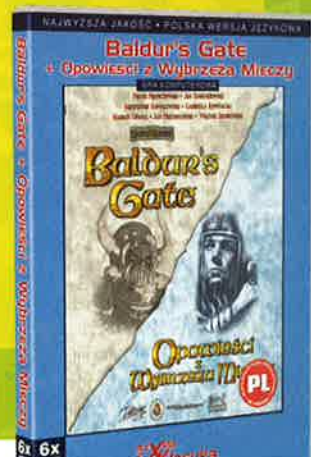
drugie słowo do śmietnika (z cyklu "słowa, które pytuja").

➤ **gem:** Skarżypyta na koFYta!

➤ **Czarny Iwan:** Trzeba przysiąść, ale daje sporo satysfakcji. Zwycięstwo naprawdę ma smak.



# Nowa eXtra Klasyka





# Starmageddon 2: Project Freedom

**Gatunek:** kosmiczna strzelanka  
**Podobne do:** Terminal Velocity  
**Wymagania:** Pentium III 70 MHz, Win 98/Me/2000/XP, 56 MB RAM, karta 32 MB  
**Ocena:** 7  
**Autor recenzji:** Inquisitor  
**Internet:**  
[www.city-interactive.com](http://www.city-interactive.com)  
**Testowane na:** PIII 2100, 256 MB RAM, ATI Radeon 9200, tak trzymać  
**Demo:** CD/DVD 06/04  
**Strona w CDA:** 056

✎ **Od autora:** Świetna muzyka i bardzo dobre dźwięki to kolejny atut Starmageddonu 2. Generalnie jeśli grałeś kiedyś z wypiekami na twarzy w starożytne *Terminal Velocity* lub *Katharsis*, Starmageddon przypadnie ci do gustu. Gra jest prosta i nieskomplikowana, ale to właśnie jest jej największy atut. Tak! *Serious Sam* w kosmosie.

✎ **Mac Abra:** Autorzy skoncentrowali się na grafice, zaniehbując grywalność i zapominając o multiplayu. A szkoda, bo z tego mogła być naprawdę duża gra.

✎ **Qn'ik:** Pod względem wyglądu jest to gra WIELKA. Na takim engine'ie chciałbym zobaczyć następczynię *Serious Sam* na PC. Ciężko jednak

Strona w CDA: 102

✎ Czarny Iwan: Dla kogo kogo, dla tego kogo!



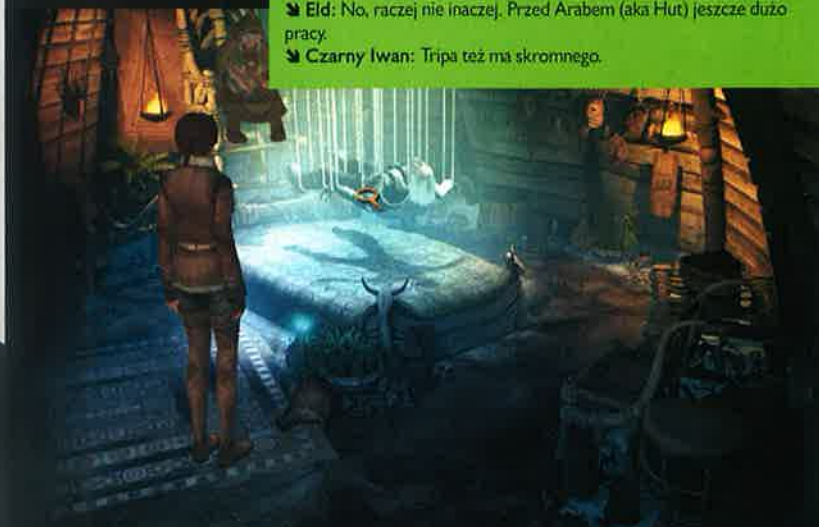
Strona w CDA: 056

👉 **gem:** Bardziej benchmark niż gra.

👉 **Smuggler:** Nie wiem, czemu wszyscy tak narzekają. Gra może nie jest wybitna, ale gra się w nią całkiem przyjemnie.

## Strona w CDA: 074

➤ Czarny Iwan: Tripa też ma skromnego.





# POD OBSTRZALEM



- **Smuggler:** Odkąd ściął pióra, do niczego nie jest podobny. Wcześniej - najnowszego Prince of Persia.
- **Mac Abra:** Berserkera, który narzeka, że mu się wpadła w szal nie opłaca.
- **Q'n'lk:** Wygląda IDENTYCZNIE jak jakiś tam koszykarz z NBA 2004 (nie pomnę nazwiska). Serio!
- **Ghost:** Z tą bródką? Jakiegos hiszpańskiego konkwistadora.
- **Czarny Iwan:** Raymana 2D, ale bez tego śmigielka na głowie.
- **gem:** Worma 3D.

Allor: Mutanta z FarCrya.

- Smuggler: Aby się choć na chwilę zamknął?
- Mac Abra: Bo dawno nie miał.
- Qn'lk: Eldowi niepotrzebna. Ale Filipowi pewnie by się przydała.

3 **Komentarz zainteresowanego:** Ba, ba, ba... wzruszyłem się. Chlip! Z tego miejsca chciałbym podziękować... gdzie ta kartka... Filipowi i Martexowi za utrzymanie mnie przy życiu, szwedzkiemu death metalowi za poprawianie mi nastroju. T. Pratchettowi, Monty Pythonowi i Q. Tarantino za inspirację, Gemowi za chodzenie ze mną na pakerenkę, klanowi s/i! za dodatkowe stresy, szefostwu za brak podwyżki od lat czterech... Co jest? Jak to mam spier-papier? Co, to nie jest rozdanie nagród Pulitzera? „Fakt”, a taką przemowę przygotowałem...

# NAJLEPSZE TYTUŁY! NAJTANIEJ!



► PRODUCENT: CITY INTERACTIVE  
 ► DYSTRYBUTOR: LEMON INTERACTIVE

► WWW.CITY-INTERACTIVE.COM/PROJECTFREEDOM.HTML

► WIN 98/ME/00/XP  
 ► PROCESOR: PIII 700 MHz  
 ► RAM: 256 MB  
 ► GRAFIKA: RAM: 32 MB

DVD 06/2004 CD 06/2004

INQUISITOR - DUŻO LATANIA, JESZCZE WIĘCEJ STRZELANIA, MAŁO MYŚLENIA

# STARMAGEDDON 2

Starmageddon 2, tak jak poprzednik, miał być początkowo RTS-em rozgrywanym się w kosmosie. Pomysł ten upadł, kiedy na horyzoncie pojawił się *Homeworld 2*. Ogrom pracy programistów i grafików - podrasowany silnik IMPACT 2 (na którym wcześniej powstały m.in. *Wings of Honour* i *Project Earth*), nie mógł iść na marne. I nie poszedł. Wybrał się w kierunku, który fanom pierwszego *Starmageddonu* niezbyt przypadnie do gustu. Zamiast kolejnej części niezłej strategii dostaliśmy bowiem kosmiczną strzelankę.

**Czasy** UEF (United Earth Forces) minęły, świat zmienił swoje oblicze. W połowie trzeciego tysiąclecia w systemie słonecznym trwa ostra walka o dominację i strefy wpływów. Władzę dzielą między siebie potężne megakorporacje, które czerpią olbrzymie zyski z pozyskiwania surowców naturalnych. Project Freedom jest jedną z nich. Do ochrony własnych kopalni, transportów itd. używa ono doskonale wyćwiczonej armii, w skład której wchodzi m.in. eskadra myśliwców bojowych. Jedną z eksperymentalnych jednostek steruje młody pilot, który dopiero szlifuje umiejętności, zdobywa doświadczenie i czeka na szansę na awans.

## Trening czyni mistrza

Gracz może wybrać opcję treningu lub od razu startować w misji. Tutorial podzielono na trzy zadania, które umożliwiają zorientowanie się w interfejsie, sposobie prowadzenia maszyny, technice systemów bojowych. Warto skorzystać z tej pomocy - bo mimo że sterowanie jest **dzieciinnie proste**, jednak wymaga pewnej wprawy. Widoczki za oknem rakiety można obserwować przez HUD, z wnętrza kokpitu lub w trybie TPP. Każda z kamer działa tu bezawaryjnie, a obrazki są dopieszczone. Kabina pilota nie robi takiego wrażenia jak sterówka wahadłowca NASA, ale to pewnie dlatego, że w przyszłości piloci nie będą potrzebować setek kontrolerek, zegarów i potencjometrów. Wystarczy wyświetlacz przezierny, ikona ze statusem systemów ofensywnych plus defensywnych oraz

celownik. Mimo to nawet owa kabina została w grze maksymalnie dopieszczona. 3D czuje się tak, jakbyśmy rzeczywiście siedzieli za sterami prototypowego statku kosmicznego - głębia, refleksy światła na szybie. To jest to!

## Oczęta jak spodki

Generalnie grafika w *Starmageddonie* jest niemal doskonała. Piszę tu "niemal", bo jednak zdarzają się pewne potknięcia i niedoróbki. Na przykład w jednej z misji, w której gracz musi lawirować w wąskich kanionach, statek leci tuż nad płynącą poniżej lawą. Co pewien czas w strumieniu płynnych skał widać poprzeczną kreskę - łączenie. To jakby ułożone w szeregu foremki z rozgrzaną cieczą. Niemal grzyzt.

Nie jest ich na szczęście zbyt wiele. Kosmos został wymalowany w barwny i czarowny sposób. Efekty w rodzaju wyłaniającego się zza potężnego globu słońca i jasne poświaty bieli rozcinającej mrok wiecznej nocy - to po prostu trzeba zobaczyć. Bezmiar kosmosu jest niemal wyczuwalny, jego potęga i piękno w jakiś sposób zostały zawarte w tym, co widzimy na ekranie. Równie dobrze wyglądają powierzchnie planet, statki kosmiczne i konstrukcje - bazy.

Ukłon należy się także grafikom za efekty eksplozji i wybuchy. Niewielkie statki wrogów niszczy salwą z cięższej broni lub strumieniem laserowych pocisków. Rakiety eksplodują, jakby zostały trafione w zbiorniki paliwa. Ogień rozsada je od środka, a naszym oczom ukazuje się świetna scena, gdy fragmenty poszycia i wnętrza okrętu wystrzelują we wszystkie strony. Duże krążowniki, a także naziemne bazy wrogów niszczy stopniowo, fragment po fragmencie. W tym przypadku wybuch wygląda zupełnie inaczej. Eksplozja jest tak wielka, że powstaje swego rodzaju fala. Szkoda jednak, że jej efektów nie czuć w środku statku. Mimo że częstokroć znajdowałem się na drodze nawałnicy, statek nie sygnalizował żadnych zmian ani uszkodzeń - to nieco osłabiało świetny efekt wizualny.

## Smak słodczy

Spora grywalność pozwala spędzić ze *Starmageddonem* wiele godzin i nie pamiętać o niczym, co znajduje się poza ekranem monitora. W grze mamy drzewo rozwoju, dzięki któremu możemy ulepszać statek w trzech kategoriach: atak, obrona i szybkość. Dzieje się to automatycznie po wy-

► Grafika to miód dla oczu.

**Akcja, akcja, akcja! Starmageddon 2 bazuje na prostej zasadzie: ładne widoczki, dużo się dzieje? Czy to nie za mało? Ocenicie sami.**





Starmageddon - RTS rozgrywany się w kosmosie.

RECENZJE



borze danej kategorii i szczęśliwym ukończeniu misji. W okienku menu pojawia się np. wzmocniona tarcza energetyczna i jeśli decydujesz się na rozbudowę napędu, to dostajesz np. ver. 2 (twojego super-hiperwypaśnego napędu jonowo-jajecznego). Podobnie sprawa wygląda w przypadku systemów defensywnych i ofensywnych. Ich siła, zasięg wzrastają wraz z doświadczeniem pilota, który również zostaje promowany na wyższe stopnie.

Mimo, że sterowanie statkiem to bajka, niestety prędkości nie czuje się tak jak powinno. Nawet przy maksymalnym ulepszeniu, podrasowaniu silników ma się wrażenie, że płyniemy po spokojnym morzu. Z tarczami i systemami ofensywnymi jest zdecydowanie lepiej. Bez tych ulepszeń ciężko byłoby wyjść cało z akcji. Nie podobało mi się, że pozycję przeciwników określają tylko strzałki, bardzo brakuje radaru, który umożliwiłby lepszą orientację.

Fajnym pomysłem jest natomiast okno z kamerą zainstalowaną na pocisku. Dzięki temu możemy cały czas kontrolować, czy rakietą uderzyła w cel. Nawet wówczas gdy lecimy w przeciwną stronę. Na pokładzie zainstalowano sporo wypaśnych dziełek, jednak różnice po-

między poszczególnymi typami broni są niewielkie. Efekt, jaki osiąga się waląc z działami laserowego ver. 2 kontra działami laserowego Dzeus wymaga tyle samo czasu, energii i wysiłku. Strzela się właściwie tym, co pod ręką.

#### Opadające powieki dwie

20 misji z okładem rozgrywa się w scenariach planet Układu Słonecznego, w obcych galaktykach, pasach asteroidów gdzieś na rubieżach kosmosu. Cele to standard. Przeważają zadania osłowne i misje ratunkowe. Wśród niewielu nietypowych jest m.in. takie, w którym gracz zostaje przydzielony do obrony gwiazdnego krążownika. Z wieżyczki strzelniczej sieje pogrom wśród kolejnych fal wrogich statków. Zadanie jest o tyle trudne, że myśliwce chronią ciężkie bombowce. Zniszczenie tych ostatnich wymaga czasu, a tego akurat jest jak na lekarstwo.

Na skołatane masą akcji nerwy podziela całkiem dobry podkład dźwiękowy. Muzyka w menu i podczas kompanii miło



rzępoli - prawie jak upalony młody Moby (choć do Play® to jeszcze twórcom tych rytmów daleko, heh).

#### Final pieśni

Starmageddon bazuje na efektach wizualnych. Pixel Shader 2.0 i inne cudelka wymiatają do czysta. Strona fabularna, rozwój i rozbudowa statku, stopień trudności i komplikacji misji nie jest mocną stroną Starmageddonu 2. Jednocześnie trzeba pamiętać, że jest to po prostu rozrywka w stylu Serious Sama w kosmosie. Dużo latania, jeszcze więcej strzelania, mało myślenia. Ten typ gier powoli zamiera, jednak nie oznacza to, że nie ma dalej wiernych fanów. Jeśli lubisz sięść przy komputerze, strącić paru wrogów i nie zastanawiać się nad awansem, statystykami itd. Starmageddon 2 przypadnie ci do gustu. Po prostu zniszcz wroga! [CDA]

\*jedna z płyt Moby'ego

#### Prapoczątki

STARMAGEDDON - kosmiczny RTS 3D sprzed paru lat. Klimaty zblizone do Homeworlda i intuicyjna, obsługa prosta na podobieństwo Command & Conquer: Red Alert 2. Podobnie jak w Starcraftcie, można było grać jedną z trzech dostępnych ras: ludźmi i dwoma naczami kosmitów (różniły się one wyglądem, technologią, a nawet surowcami, na których wspierała się ich cywilizacja). Walka mogła się toczyć równocześnie w trzech miejscach (połączonych ze sobą tunelami podprzestrzennymi). Gracze mogli rozbudowywać armady dzięki opcji awansu jednostek (zwiększona prędkość, siła ognia, pancerze itd.). W CDA Starmageddon dostał 7/10, do wad gry zaliczają się duże jak na owe czasy wymagania, co sprawiło, że powyżej piątego levelu gra "stawała" (slide show przy dużej liczbie jednostek).



**GRYwalność:**

VIDEO 7

AUDIO 7

**WERDYKT**

- + gra, obsługa piksel shadera 2.0
- + muzyka, niezłe pogrywa
- + sporo misji
- + niezłe wstawki animacji komputerowej
- + niezawodna fizyka i praca kamer
- rejs... jednym statkiem
- słabe opcje rozwoju statku, bohatera
- brak multi!

# TERAZ 6 NOWYCH GIER W SERII!

www.cdprojekt.info/konkursnx





● PRODUCENT: SLITHERINE  
 ● DYSTRYBUTOR: BRAK  
 ● WWW.SLITHERINE.CO.UK

● WIN 98/ME/00/XP  
 ● PROCESOR: PII 366 MHz  
 ● RAM: 128 MB  
 ● GRAFIKA RAM: 16 MB

**Sparta** była jednym z głównych ośrodków kultu bogini Artemidy, która opiekowała się lasami i łowami. Artemida uważana była za panią dzikich zwierząt, opiekunkę rybaków i podróżnych na morzu; patronkę położnic, nowo narodzonych dzieci i młodzieży do momentu osiągnięcia dojrzałości, była boginią zyciową i mściwą zarazem — przypisywano jej powodowanie nagłej śmierci, zwi. u młodych kobiet.

HUT SĘDZIMIR - CAŁA GRECJA, TURA PO TURZE...

Zdarzyła się nam rzecz niezwykła – w ciągu kilkunastu dni trafiły do nas recenzowalne wersje pięciu w pewnym sensie bardzo podobnych do siebie gier. Wszystkie te gry to strategię, których akcja dzieje się w czasach starożytnych – albo w różnych okresach Imperium Rzymskiego, albo w przełomowych momentach dla kultury greckiej. Postanowiliśmy zestawzić i porównać je ze sobą – recenzję całej piątki znajdziecie na kolejnych stronach...

# 5X STAROŻYTNOŚĆ

## SPARTAN

Jako stary koń (nie mylić z Qn`ikiem) pamiętam, że swego czasu poświęcałem grom strategicznym sporo czasu, wrywanego nieprzespanym nocom, przesuwanych spotkaniom, lekcjom, na które „zapominałem” pójść. Wtedy jednak gry te były inne niż RTS-y produkowane obecnie seryjnie przez duże, i małe, firmy. Myślałem, że te wspomnienia nigdy już nie wrócą, ale... uruchomiłem grę Spartan. :-)

**Najnowsza** produkcja studia Slitherine to bardzo oldschoolowa strategia turowa, która przypominała mi taką staruszką produkcję Vikings i jeszcze bardziej leciwego Centurion (przede wszystkim ze względu na sposób rozgrywania bitew). Ponieważ jednak podejrzewam, że nie wszyscy czytelnicy CDAction pamiętają wymienione przez mnie produkcje (data premiery Centuriona to 1989 rok!!!), dokładnie opiszę, na czym polega zabawa ze Spartanem...

Chłopaki z CD-A wybrali się na grzyby...



### Spartanie & spółka

Spartan to rozwinięcie pomysłów zaczerpniętych z dwóch poprzednich gier studia Slitherine, *Legion* i *Chariots Of War*, które były zresztą opisywane na łamach CD-Action. W zależności od wybranej kampanii – w trybie dla jednego gracza przygotowano ich osiem – wybierasz jedno ze 100 państw starożytnej Grecji i próbujesz zrealizować cele wyznaczone dla tej konkretnej nacji przez twórców scenariusza. Dla przykładu w kampanii Pierwsza wojna peleonńska mocna militarnie i ekonomicznie nacja taka jak np. Spartanie musi przejąć kontrolę nad połową helleńskiego świata, podczas gdy słabiutcy Amphilopchianie muszą jedynie... przetrwać przez 100 kolejek (co - swoją drogą - jest diabelnie trudne). Początkujący gracze mogą się w tej mnogości opcji poczuć zagubieni, ale ci strategzy, którym Spartan przy-

padnie do gustu, mają zapewnioną zabawę na kilkadziesiąt lub nawet kilkaset godzin (8 kampanii, dziesiątki nacji to setki możliwych scenariuszy). Autorzy gry pomyśleli również o nowicuszach i przygotowali specjalnie z myślą dla nich trzy częściowy samouczek, który dokładnie opisuje zasady gry, a jego jedyną wadą jest... zbyt wielka dbałość o gracza - wyjaśnione są bowiem nawet pojęcia, takie jak „kliknięcie na przycisku Next”.

### W starożytnej Grecji...

Jak już pisałem, gra podzielona jest na tury, a podczas każdej z nich możesz przemieszczać armie, dbać o rozbudowę miast, rozwój naukowy twojej nacji oraz dyplomację. Opcje związane z prowadzeniem polityki zagranicznej są bardzo bogate, wszelkie działania tego typu zaczynasz od wysłania dyplomaty do stolicy wybranej nacji, potem zaś możesz zlecać mu jedną z kilkunastu różnych misji - od obdarowywania prezentami ich władców po szpiegowanie ruchów wojsk.

Rozbudowa miast zrealizowana jest niemalże identycznie jak w grach z serii *Civilization*, w każdym z nich możesz produkować armię, wzmacniać fortyfikacje oraz stawiać budowle zwiększające produktywność jednego z dziewięciu surowców lub dające dostęp do nowych „wynalazków”. Surowce to złoto, żywność, żelazo, cegły, konie, marmur, miedź i drewno (do tego dochodzi jeszcze srebro, które pełni w grze rolę gotówki), a walka o dostęp do nich jest jednym z głównych powodów terytorialnej



ekspansji. Dzieje się tak dlatego, że większość miast może wytwarzać tylko wybrane surowce. Jeśli więc brakuje ci np. zasobów żelaza, musisz zdobyć miasto, w którym jest ono wydobywane.

### Samopas na polu walki

Tu również bitwy są jednym z ciekawszych elementów gry. Kiedy dochodzi do starcia, możesz wybrać, czy wynik potyczki ma być wygenerowany automatycznie, czy też chcesz wziąć udział w walce. Jeśli wybierzesz tę drugą opcję, przenosisz się na ekran mapy bitwy, na którym rozstawiasz oddziały, decydujesz o przyjętej przez nie formacji oraz wydajesz im proste rozkazy typu „atakuj od razu”, „stój na pozycji” albo „poczekaj, a potem atakuj”. Decyzje te musisz podjąć na podstawie informacji, jakie otrzymasz od forpczty swoich wojsk - jeżeli wywiad jest słaby, nie znasz ani liczebności, ani pozycji wojsk przeciwnika. Czasem jednak już przed bitwą widzisz dokładnie rozmieszczenie oraz liczbę oddziałów wroga. To o tyle istotne, że kiedy klikniesz już rozpoczynający bitwę przycisk „start”, nie masz większego wpływu na dalszy jej przebieg.

Potyczki obserwujesz w jednym z dwóch widoków – prostym 2D lub prostym 3D - a podczas ich trwania możesz jedynie dać znak do odwrótu lub chwilowo (np. w kluczowym momencie bitwy) podnieść morale ludzi. Mimo prostoty system ten działa bardzo dobrze, tylko chwilami złości, że wojska ustawione w ściśle formacje mają tendencję do rozsypania się w beładne ludzkie masy.

Spartan to gra przede wszystkim dla miłośników strategii turowych (w domyśle starszych graczy). Nie ma poważniejszych błędów, jest złożona, ale nie do przesady (jak np. Pax Romana), więc zaliczam to do jej plusów, a na dodatek jest niezłe udźwiękowiona i ma prostą, ale estetyczną grafikę. [CDAL]

GRY WALNOŚĆ 7  
 VIDEO 6  
 AUDIO 7

### WERDYKT

- turówka – już się stęskniłem za takimi strategiami (!!!)
- setki scenariuszy do rozegrania
- niewielki wpływ na los bitwy po jej rozpoczęciu



PRODUCENT: GALILEA  
DYSTRYBUTOR: GALILEA

WWW.PAXROMANAGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PII 500 MHz  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

ARTUR OKOŃ (PLUS MINI HUT) - DOŁĄCZ DO GRUPY TRZYMAJĄCEJ WŁADZĘ...

# PAX ROMANA

Rozciągające się od skąpanych w śródziemnomorskim słońcu północnych wybrzeży Afryki aż po zimne mokradła Wysp Brytyjskich Cesarstwo Rzymskie było największym imperium ówczesnego świata. O jego potęgę jednak decydowała nie siła legionów, a polityka uprawiana w rzymskich forach i to właśnie te zakulisowe machinacje chcieli przedstawić twórcy Pax Romana. Czy im się to udało...?



**Podczas** instalacji gry przepełniał mnie entuzjazm, wszak trafiłem na grę, w której będę mógł w pełni rozwijać zagłę - spiskować, walczyć o władzę i robić to, co lubię najbardziej, czyli dążyć do dominacji nad światem! Cieszyłem się tym bardziej, że w moje łapki trafiła wreszcie produkcja oparta na wydarzeniach historycznych, w której postarano się wiernie odtworzyć realia ówczesnego świata. Miła to zmiana, skoro w ostatnim czasie zasypywały nas strategie utrzymane w klimacie fantasy, a mordowania orków czy innych smoków było już po dziurki w nosie. W Pax Romana wcielamy się w przywódcę jednej z frakcji politycznych działających w Rzymie i przez prawie 250 lat rozgrywki (275 p.n.e. - 44 p.n.e.) będziemy się starać o zdobycie pozycji cesarza. Łącznie mamy do rozegrania 10 bardzo długich kampanii opiewających o najciekawszych wydarzeniach tamtej epoki: Wojnach Punickich, wyprawie na wschód czy też podboju Galii (który - jak powszechnie wiadomo, powstrzymali Asterix i Obelix).

## Grupa trzymająca władzę

Gra oferuje dwa tryby rozgrywki: strategiczny (4 kampanie) i polityczny (6 kampanii). Pierwszy z nich jest całkiem podobny do tego, co widziliśmy chociażby w *Europie Universalis* - stajemy

na czele państwa i interesują nas wyłącznie podboje. Mapa podzielona jest na sektory (provincje), a gra toczy się w czasie rzeczywistym (choć można włączyć baaardzo wolny upływ czasu). Zarządzamy gospodarką, utrzymujemy stosunki dyplomatyczne z sąsiadami i tworzymy silną armię pozwalającą podporządkować sobie cały świat. O wiele ciekawszy jest jednak tryb polityczny. Jako przywódca partii politycznej wystawiamy w wyborach kandydatów, staramy się zdobyć jak najwięcej miejsc w senacie i zabiegamy o popularność wśród ludu.

Do osiągnięcia celu możemy wykorzystać szeroką gamę instrumentów - od popularnych łapówek, poprzez szantaż, na zabójstwach kończąc. Ciekawym, choć z oczywistych względów momentami frustrującym, pomysłem jest to, że dopiero po



zdobyciu pozycji w wewnętrznej polityce uzyskasz wpływ na kierowanie imperium - jeśli twoja frakcja jest mało popularna, większość decyzji podejmują politycy sterowani przez komputer (!!!). Warto też zwrócić uwagę na dopracowany tryb dyplomacji - podczas negocjacji z innymi mocarstwami wykorzystujemy ponad 30 opcji.

## 1000 okien

O ile pomysł na grę jest ciekawy, o tyle kuleją tu sterowanie i grywalność - i to bardzo. Gra jest skomplikowana, zarządzanie państwem wymaga wydawania setek rozkazów otwierających się w osobnych okienkach. Tymczasem interfejs nie jest ani trochę intuicyjny, wręcz przeciwnie, jest mało konsekwentny, a nawet niezbyt logiczny. Zabawę trzeba koniecznie zacząć od przeczytania instrukcji (fatalnie napisanej!) i rozegrania 9 misji samouczka - a to zajmuje przynajmniej 2 godziny. Poważnym błędem jest brak prostej kampanii dla początkujących - wyobraźcie sobie, że wszystkie gotowe scenariusze ocenione są na 4 lub 5 w pięciostopniowej skali trudności (!!!!). Szwankuje również AI przeciwnika. Jest ono bierno aż do przesady - tworzy silną armię i czeka z nią spokojnie na to, aż go zaatakujesz.

Z tych wszystkich względów Pax Romana jest produkcją przeznaczoną dla bardzo wąskiej grupy osób - prawdziwych maniaków, którzy gotowi są poświęcić kilka godzin na znużającą naukę gry. [CDA]



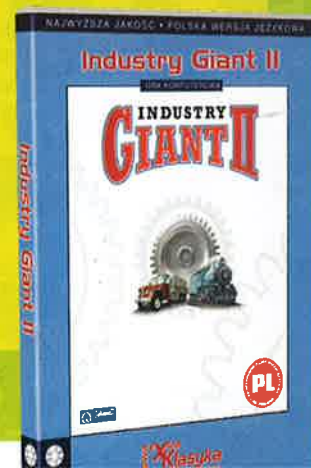
|            |   |
|------------|---|
| GRYwalność | 5 |
| VIDEO      | 4 |
| AUDIO      | 6 |

## WERDYKT

- jedyna gra tak dogłębnie symulująca złożoność polityki wewnętrznej Imperium Rzymskiego
- duży stopień złożoności
- w sumie niezła muzyka
- antygrywalny interfejs
- nieciekawia, brzydka grafika
- trzeba zainwestować kilka godzin w naukę zasad gry

# NOWY, ODLOTOWY KONKURS!

www.cdprojekt.info/konkursnxx





PRODUCENT: HAEMIMONT GAMES  
DYSTRYBUTOR: CENEGA  
WWW.ENLIGHT.COM/NEMESIS

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PII 400 MHZ  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 16 MB



Jeśli żołnierzowi zabraknie żywności, zaczynają tracić siły i umierają - musisz więc dbać o to, by mieli stały dostęp do zapasów. To świetny, rzadko spotykany w RTS-ach mechanizm.

HUT SĘDZIMIR - NA SKONIACH PRZEZ ALPY...

# NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

Wielkie czyny przechodzą do historii utrwalone w anegdotach, językowych idiomach i przysłowiach przekazywanych z pokolenia na pokolenia. Z jednej kultury do drugiej, ponad granicami geograficznymi, nierzadko tymi samymi, które sprawcy tych czynów sami chcieli przekroczyć. Jak Hannibal Barca, wódz Kartagińczyków, który przeprawił przez Alpy dosiadające słonia wojska, dzięki czemu on sam zapisał się na kartach historii, a ty możesz teraz powtórzyć jego wyczyn w grze Nemesis of the Roman Empire.

**Nemesis** of the Roman Empire to gra opracowana przez bułgarskie (!!!) studio developerskie Haemimont Games. Wykorzystuje ona engine i niektóre pomysły z wcześniejszej gry tej firmy, docenionej przez graczy i recenzentów produkcji zatytułowanej *Celtic Kings: Rage Of War*. Podobieństwa są na tyle duże, że w USA gra sprzedawana jest nawet pod tytułem *Celtic Kings: Punic Wars*, na szczęście jednak różnice między obydwojema tytułami są odpowiednio duże, by móc mówić o samodzielnej produkcji, która nie potrzebuje jechać na reputacji jakiegoś pierwowzoru sprzed kilkunastu miesięcy.

czasu do czasu pozwalają im na postój przy osadach (to one produkują żywność) lub też prowadzić ze sobą muły obciążone zapasami. Zapasy te możesz również przesyłać karawanami z jednej osady do drugiej (często trzeba przerzucać je do osad znajdujących się bliżej linii frontu) - musisz tylko wtedy oddelegować jakiś oddział do eskortowania tras kupieckich. Inaczej może się okazać, że twoje cenne zapasy są po drodze przechwytywane przez wroga.

Nieocenioną pomocą (a jednocześnie kolejnym nowatorskim pomysłem) przy planowaniu karawan, jak również ogólniej przy sterowaniu wojskami - jest mapa strategiczna (aktywna, możesz na niej wydawać polecenia!!!), którą przywołujesz [spacją], a która pozwala ci na bardziej perspektywiczne, całociowe spojrzenie na pole walki.

## Na Rzym!

Szkoda, że pozostałym elementom Nemesis of the Roman Empire brakuje tego nowatorskiego podejścia, ale na szczęście ten RTS-owy standard wykonany jest na wysokim poziomie. Gra podzielona jest na pięć kampanii (w grze nazywanych „przygodami”!!!): samouczek, generator losowych pojedynczych misji, z możliwością bardzo daleko posuniętego konfigurowania parametrów scenariusza, oraz równie mocno konfigurowalny tryb multiplayer. Realizując założenia scenariuszy przy użyciu typowego dla RTS-ów interfejsu, kierujesz normalnymi jednostkami oraz „bohaterą”



Właściciel różowego Cadillaca, numer rejestracyjny XXX6969, proszony do wyjścia...

mi”, którzy mogą przewodzić armiom składającym się z 50 jednostek. Takie łączenie zwykłych żołnierzy z bohaterami ma dwie zalety - łatwiej kierować armiami, a jednocześnie zwiększa ono siłę bitewną wojsk. Mocnym punktem gry jest duża liczba jednostek, jakie mogą jednocześnie znajdować się na mapie, a ta sięga nawet 5000 (pod tym względem niewiele gier przebija Nemesis, może tylko serie *American Conquest* i *Cossacks*!!!). Ciekawym elementem gry są także rytuały, które działają niczym magia i przez krótki okres dają przewagę jednej ze stron.

## Kup pan słonia!

Gra Nemesis of the Roman Empire bardzo przypadła mi do gustu, mimo że zdaję sobie sprawę, iż poza kilkoma ciekawymi pomysłami tak naprawdę to zwykły RTS. Ma jednak to „coś”, co sprawia, że chce się do niego wracać, a ponieważ na pewno nie jest to poprawa audio-wizualna (czyli solidna i mimo braku fajerwerków technicznych naprawdę ładna plus kilka odpowiednio podniosłych i klimatycznych utworów muzycznych), muszą to być grywalność i frajda płynąca z zabawy. Z czystym sumieniem polecam! [GDA]



A to miejska toaleta... Zartowałem. :-)

## Armia maszeruje na brzuchu

Nowa gra Haemimont Games to RTS typowo bitewny, który teoretycznie sprowadza się wyłącznie do walki, opracowywania taktyk, zaskakiwania przeciwników strategicznymi fortelami. Nie ma tu zatem stawiania budowli czy dbania o pozyskiwanie surowców - przynajmniej w taki typowy dla RTS-ów sposób, jak choćby w grach z serii *Warcraft*. Nie przez przypadek jednak w zdaniu otwierającym ten akapit użyłem słowa „teoretycznie”. Napisałem tak dlatego, że w grze występują dwa surowce - żywność i złoto (gotówka). Bryłki tego szlachetnego kruszcu są ci potrzebne do tego, by tworzyć nowe jednostki lub wynajmować najemników (uwaga! - tylko w niektórych scenariuszach), żywność zaś niezbędna jest do tego, aby wyżywić armię.

To bardzo ciekawe zagadnienie, właściwie niespotykane w innych strategiach, i mechanizm, który w dużym stopniu wpływa na sposób prowadzenia rozgrywki w Nemesis. Jeśli twoim żołnierzom zabraknie żywności, zaczynają tracić siły i w końcu umierają, musisz więc od



8

GRYwalność: 8  
VIDEO: 7  
AUDIO: 7

## WERDYKT

- świetny pomysł z zaopatrzeniem wojsk
- doskonała mapa strategiczna
- możliwość bardzo daleko posuniętego konfigurowania pojedynczych scenariuszy i gier w trybie multiplayer

• mimo wszystko to tylko kolejny RTS



PRODUCENT: JOWOOD  
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT  
WWW.AGAINST-ROME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 800 MHZ  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

ARTUR OKOŃ (PLUS MINI HUT) - INWAZJA BARBARZYŃCÓW...

# AGAINST ROME

Pierwsze wieki naszej ery obfitowały w krwawe wydarzenia. Imperium Rzymskie z każdym rokiem poszerzało terytorium, podbijając coraz to nowe plemiona. Wydawało się, iż nic nie jest w stanie zatrzymać tej znakomicie wyszkolonej i zorganizowanej maszyny wojennej, a imperium będzie istnieć wiecznie. Nic... Poza bandą brudnych dzikusów, którymi właśnie w *Against Rome* przyjdzie nam dowodzić.

**Against Rome** opowiada o latach migracji narodów, która dokonała się między trzecim a piątym wiekiem naszej ery. Staniemy tu na czele jednego z trzech prymitywnych plemion, które początkowo będzie jedynie toczyć boje z innymi barbarzyńcami, zyskiwać na sile militarnej i politycznej. Wraz z rosnącym statusem kierowanej przez nas nacji, przylączyć się do nas będą inne plemiona, aż wreszcie osiągniemy taką potęgę, by móc stanąć na czele olbrzymiego imperium barbarzyńskiego, zdolnego rzucić na kolana niepokonany do tej pory Rzym. Cel ambitny, a do jego spełnienia czeka nas długa droga - tym bardziej że gra jest zadziwiająco trudna. To chyba pierwsza gra (przynajmniej z tych, jakie pamiętam), w której nawet ukończenie pierwszych czterech misji samouczka może stanowić problem, a scenariusz rozpoczynający główną kampanię *Against Rome* rozgrywalni bodajże trzykrotnie!

**Znowu plądrowanie, znowu gwałty**  
Ostatnio zauważam pewien niepokojący trend - gdy programiści kończą się pomysły, decydują się wydać kolejną grę RTS. Wszak pracy przy tym



nie dużo, wystarczy wylosować jakiś ciekawy okres historyczny i stworzyć silnik gry zawierający oklepiane pomysły. Niestety taką właśnie grą jest *Against Rome* - właściwie opisując grę wystarczyłoby podać statystyki, czyli to, że możesz tu budować 15 różnych rodzajów budynków, korzystać z 6 rodzajów surowców, sterować jednostkami występującymi w 10 różnych wersjach dla każdej nacji, a głównodowodzący armią, wraz z wygiwaniem kolejnych potyczek, zdobywa punkty sławy i z kolei przeznacza je na rozwój swoich umiejętności. Mówiąc krótko, to RTS typowy aż do bólu.

## Hordy kontra legiony

Jedynym ciekawym elementem gry są bitwy. Autorzy położyli większy niż standardowo w RTS-ach nacisk na zagadnienia taktyczne. Musimy dbać o morale naszych jednostek i rzucać je do walki w odpowiednich formacjach. Co interesujące, jak przystało na szanujące się prymitywne plemiona, nasi podwładni potrafią walczyć na początku gry tylko w chaotycznej kupie. Dopiero wraz z kolejnymi zwycięstwami barbarzyńcy uczą się, jak stosować bardziej zaawansowane formacje. Po szczególne starcia toczą się w wolnym tempie, co



daje szansę na odpowiednie korygowanie ustawienia naszych wojsk, niestety jednak te, z niezrozumiałych dla mnie względów, od czasu do czasu zwyczajnie odmawiają posłuszeństwa i nie wykonują wydanych im rozkazów, które trzeba wtedy powtarzać. A skoro już o wolnym tempie mowa, trzeba zwrócić uwagę na szybkość przemieszczania się armii po mapie - można odnieść wrażenie, że stoi się na czele armii składającej się nie z mocnych, zwinnych Celtów, a ślimaków, nawet jeśli są to ślimaki wyścigowe...

## O wiele za mało

Nie będę ukrywał, że *Against Rome* nie przypadło mi do gustu, a kilka godzin, które spędziłem na nauce zasad gry, uważam za stracone. Gra się topornie, jednostki nie reagują na rozkazy, a podczas ich przemaszowania można - dosłownie! - usnąć z nudów. Typowy przerosł formy nad treścią, szczególnie jeśli spojrzeć na znakomicie przygotowaną stronę internetową gry. Z mojego punktu widzenia, jest to kolejny schematyczny RTS, których mam już totalnie dość! Chętnie założę organizację o nazwie „Against głupim RTS-om”! Co wy na to? Nie ma składek członkowskich!!! [CDA]

**5**

GRYwalność: 5  
VIDEO: 6  
AUDIO: 5

**WERDYKT**

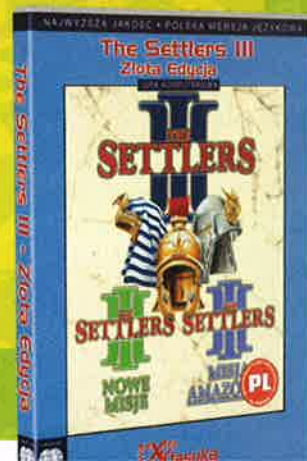
- + możliwość obalenia na kolana Imperium Rzymskiego
- + porządna oprawa
- gra się wolnoooooooooo
- to tylko kolejny standardowy RTS
- zdarza się brak reakcji na wydane rozkazy

Nic tak nie cieszy serca wojownika jak widok palących się budynków wroga!



# GWARANTOWANE NAGRODY DLA KAŻDEGO!

www.cdprojekt.info/konkursnxxk

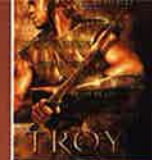




PRODUCENT: ZONO  
DYSTRYBUTOR: VALUSOFT  
WWW.VALU-SOFT.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 600 MHz  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 16 MB

Wkrótce na ekrany kin wejdzie film Troja (Troy), traktujący o na polu legendarnych, na polu historycznych wydarzeniach związanych z oblężeniem Troi. Reżyserem filmu jest Wolfgang Petersen, scenariusz napisał... Homer, a w obsadzie znajdziemy gwiazdy, takie jak Brad Pitt (Achilles), Eric Bana (Hektor), Orlando Bloom (Parys), Diane Kruger (Helena) i Sean Bean (Odyseusz).



QN'IK - ZAPOWIADA SIĘ BITWA O KASĘ...

# BATTLE FOR TROY

O Homerze wiemy niewiele. Być może napisał Iliadę i Odyseję. Być może był wędrownym śpiewakiem. Być może w ogóle istniał. Dwie rzeczy są tylko pewne - był ślepy i nie maczał palców w grze ZONO pt. Battle for Troy.

**Do gry** podszedłem poczwórnie uprzedzony. Przede wszystkim tytuł sugeruje, że gra jest próbą podpięcia się pod niewątpliwą sukces komercyjny zbliżającej się hollywoodzkiej superprodukcji. Po drugie, dystrybutorem gry jest ValuSoft, firma słynąca z wydawania gier budżetowych i niekoniecznie wartych uwagi. Po trzecie, okładka była fatalna i kiczowata. Po czwarte wreszcie, Battle for Troy stworzyli ludzie z ZONO, którzy popełnili wcześniej Riot Police (recenzję napisałem już jakiś czas temu, ale wciąż czeka ona na publikację).

Tym bardziej pozytywny był mój pierwszy rzut oka na grę. A konkretnie - na grafikę. Nie jest ona może szczytem osiągnięć w dziedzinie er-teesów, ale prezentuje się mniej więcej na poziomie trzeciej części WarCrafta - no, może nieco gorzej. Trudno się oprzeć wrażeniu, że graficy właśnie jego postawili sobie za wzór. Jednak już przejrzanie interfejsu wystarczyło, by stwierdzić, że BoT bardzo daleko do znakomitej i w każdym aspekcie doskonale przemysłanej gry Blizzarda.

Bitwa o Troję to niemal klasyczny RTS. Niemal, gdyż autorzy nie postawili tu na wydobywanie surowców, ale przede wszystkim na walkę. Jedynym dobrem, które wystarcza, by budować struktury i szkolić żołnierzy, jest złoto. Można je znaleźć porzuczone po planszy lub po zabiciu przeciwników. Nie ma go jednak zbyt wiele, dlatego bardzo się przydaje wieża, która dostarcza 200 sztuk (czyli tyle, ile kosztuje standardowy żołnierz) na minutę. Ale i tak nie za bardzo można coś z tym złotem zrobić - do wybudowania są tylko 3 obiekty (produkujące dziewięć rodzajów jednostek). Kpina?

I to nie mała. W sloganie reklamowym gry znajdziemy tekst: „10 000 mężczyzn. Dwaj Królowie. Jedna kobieta...”. Ilu tych mężczyzn? Buachachacha - maksymalnie w jednym etapie



gracz nie może zapisać stanu gry podczas misji. Co to miało na celu - jeden Zeus raczy wiedzieć. Interfejs jest bardzo ubogi - jest to kilka dużych ikon, które są w dodatku całkowicie bezużyteczne. Brakuje możliwości ustawienia patrolu, ale jest za to możliwość rozkazania oddziałowi lub jednostce atakowania jakiegokolwiek punktu - nawet jeśli jest to tylko powietrze. Nie muszę chyba pisać, że Achilles (jednostka specjalna, nie można go sobie na szczęście wytrenować - dość silna, choć nie jak na półboga) wymachujący w powietrzu młotkiem wygląda jedynie idiotycznie i zupełnie do niczego się nie przyda.

Jednak nawet jak na dostępne w grze rozkazy jednostki nie reagują do końca tak jak powinny. Mówią krótko, są głupie, potrafią się zabłokować w jednym miejscu, a w przypadku gdy wskażemy im niemożliwy do osiągnięcia cel - nie zbuntują się, ale będą lażyły w te i we w te zupełnie bez sensu. Nawigacja w grze jest również utrudniona, bo nie można przypisać grupy jednostek do konkretnego kamierza - a tylko wciąż wylapywać je ręcznie... No cóż - można się wściec, zwłaszcza w wirze

walki. Teoretycznie sytuację powinna poprawiać możliwość do przybliżenia kamery, jednak nie spełnia ona swojej roli.

Do tego garńca goryczy dorzucić jeszcze wielką awaryjność (gra czasem pod koniec misji bez przyczyny wyskakuje do Windows) i przekłamania graficzne, które występowały na Radeonach (co jest dla firmy ZONO charakterystyczne). A już całkiem kąpiąc leżącego - muzyka nie jest beznadziejna, ale bardzo krótka i nie zawsze potrafi inteligentnie przystosować się do akcji.

Gra należy do segmentu budżetowych, na Zachodzie można ją kupić za 20\$. Trzeba przyznać, że ładnie się wstrzeliła - wyszła niedługo przed premierą superprodukcji Troy (z którą to - poza tematyką - nie ma nic wspólnego), co na pewno bardzo podbije jej sprzedaż. A jednak zakup odradzam - np. taki WarCraft 2 jest znacznie lepszy. A teraz macie go za darmo. [CDA]

możemy kierować 25 jednostkami, a wybudowanie jakiegokolwiek nowej struktury zupełnie nic nie pomaga. Nie spodziewajcie się więc jakiegokolwiek epickich i pełnych rozmachu bitew. Tym bardziej że aby utrzymać choćby 25

przy życiu (a wcześniej ich wyszkolić, co kosztuje bardzo dużo), trzeba się bardzo napocić i namachać myszką. Gra ma zdecydowanie za wysoki poziom trudności.

Wydaje się, że ZONO nie zauważyło, że w RTS -ach dokonał się już dawno temu postęp. W Battle for Troy brakuje podstawowych elementów, które znalazły się w każdej grze tego typu wyprodukowanej po... 96 roku. Przede wszystkim



**5**

GRY WALNOŚĆ: 5  
VIDEO: 6  
AUDIO: 5

**WERDYKT**

ciekawa tematyka  
elementy RPG

za trudna?  
mało jednostek  
jeden surowiec?  
masa błędów  
brak save'a w trakcie misji



**Najlepsze gry w zestawieniu to Nemesis of the Roman Empire oraz Spartan. Miłośnicy strategii turowych powinni bez wahania sięgnąć po tę ostatnią grę, a fani RTS-ów znajdą dużo frajdy w Nemesis. W końcu nie co dzień przeprowadzasz się przez Alpy na słońcach...**

**PODSUMOWANIE | RECENZJE**

**HUT SĘDZIMIR + MINI-QN'IK - A I TAK CZEKAMY NA ROME: TOTAL WAR**

|                                | Spartan                                                                                                   | Pax Romana                                                                                           | Nemesis of the Roman Empire                                                                                                                                                | Against Rome                                                                         | Battle For Troy                                                                                    |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| gatunek                        | strategia turowa                                                                                          | hybryda strategii turowej i czasu rzeczywistego                                                      | typowy RTS                                                                                                                                                                 | typowy RTS                                                                           | typowy RTS                                                                                         |
| okres historyczny              | XI-IV wiek p.n.e                                                                                          | III-I wiek p.n.e.                                                                                    | III-II wiek p.n.e.                                                                                                                                                         | III-V wiek n.e.                                                                      | 3000-2500 p.n.e.                                                                                   |
| single player                  | 8 kampanii o różnej wielkości, setki scenariuszy                                                          | 5 długich kampanii plus samouczek                                                                    | 5 kampanii plus samouczek plus świetny losowy generator map                                                                                                                | 3 kampanie plus trochę scenariuszy pojedynczych                                      | 2 kampanie plus możliwość ściągania nowych map                                                     |
| multiplayer                    | tak, tylko LAN – rozgrywanie scenariuszy z trybu single                                                   | tak, przez Internet lub LAN – rozgrywanie scenariuszy z trybu single                                 | tak, przez Internet lub LAN – rozgrywanie losowo wygenerowanych scenariuszy                                                                                                | tak, przez Internet lub LAN – dwa warianty rozgrywki z łącznie 10 specjalnymi mapami | brak                                                                                               |
| liczba nacji – stron konfliktu | setka!!                                                                                                   | sześć frakcji politycznych                                                                           | cztery – Rzymianie, Galowie, Kartagińczycy i Iberyjczycy                                                                                                                   | trzy barbarzyńskie plemiona                                                          | dwie – wiadomo jakie                                                                               |
| poziom trudności               | gra złożona, ale bez przegięć, możliwość wyboru jednego z pięciu poziomów trudności                       | bardzo skomplikowana gra, tylko dla największych maniaków – jeden odgórnie ustalony poziom trudności | trzy poziomy trudności odpowiadające wyzwaniu, jakie stawia po ich wybraniu gra – nadaje się więc dla nowicjuszy i doświadczonych strategów                                | zaskakująco trudny – jeśli się zagapisz, nawet z samouczkiem mogą być problemy       | trudna, powrót do tych RTS-ów, w których zręczność i precyzja jest ważniejsza od myślenia          |
| grafika                        | Proste, ale ładne 2D na ekranie mapy strategicznej, pseudo 3D podczas bitew – niestety tylko przeciętne   | Brzydki! Okienka, ikonki, fonty – wszystko to jest jakieś takie koślawe...                           | bez fajerek, ale naprawdę ładnie – modele budynków i jednostek są mile dla oka i bardzo szczegółowe                                                                        | RTS-owy średniak, grafika raczej funkcjonalna, niż lechająca siatkówkę               | bardzo podobny do WarCrafta 3, ale jednak mu ustępujący                                            |
| dźwięk                         | podniosłe motywy muzyczne dobrane do klimatu, mówione starogreckim potwierdzenia przyjęcia rozkazów (!!!) | ciekawe motywy, tylko jest ich zbyt mało i szybko zaczynają nużyć                                    | podobnie jak grafika – niby nic specjalnego, ale jest w muzyce coś, co przyciąga uwagę. Słabe dialogi w animowanych przerwy, mało ciekawe potwierdzenia przyjęcia rozkazów | po prostu przeciętnie, bez żadnych dodatkowych uwag                                  | trzy krótkie motywy muzyczne na krzyż, ale krzyki walczących pędzących do boju są całkiem, całkiem |

#### Podsumowanie:

Tak, jak wynika z ocen wystawionych przy każdej z recenzji, najlepsze gry w naszym zestawieniu to Nemesis of the Roman Empire oraz Spartan. Miłośnicy strategii turowych powinni bez wahania sięgnąć po tę ostatnią grę. Myślę, że przypadnie im do gustu i zapewni naprawdę sporo godzin rozrywki na wysokim poziomie. Fani RTS-ów muszą wybierać pomiędzy Nemesis of the Roman Empire a Battle for Troy, a decyzja zależy od tego, czy w grach tego typu szukasz raczej dużej złożoności rozgrywki (wtedy wybierz Nemesis...), czy też chcesz po prostu przyjemnie pobawić się w stratega, patrząc na zabawnie animowane ludziki (wtedy wybierz Battle for...!). Gra Pax Romana to interesująca propozycja dla osób bardzo mocno zainteresowanych tematyką polityki starożytnego Rzymu, gotowych poświęcić sporo czasu na poznanie reguł, jakimi rządzi się gra, i ścierać się z niewygodnym interfejsem. Against Rome nie polecamy nikomu, bo to zwykły średniak bez polotu i pomysłu.

#### Rome: Total War nadchodzi!

Chociaż na pięciu poprzednich stronach znalazły się co najmniej dwie naprawdę godne polecenia gry strategiczne rozgrywane w starożytności (Nemesis of the Roman Empire, Spartan), nie ma wątpliwości, że nie będą żadną konkurencją dla nadchodzącej wielkimi krokami (niestety dokładna data premiery wciąż nieznana) gry Rome: Total War, będącej trzecią częścią popularnej serii Total War stworzonej przez zespół

Creative Assembly. Gra ta będzie, tak jak i jej poprzedniczki, podzielona na dwie części: turową, w której będziemy zarządzali imperium (nakładali podatki, tworzyli armie, stawiali budynki), oraz bitewną, w której kilkutysięczne armie toczą pojedynki w trybie rzeczywistym.

Dzięki zastosowaniu nowego silnika graficznego walki staną się jeszcze bardziej spektakularnym widowiskiem – wystarczy zresztą popatrzeć na prezentowane przez nas

obrazki! Autorzy gry postawili na autentyczność i wierne odtworzenie realiów tamtego okresu, przez co podczas walki musimy uwzględnić wiele dodatkowych czynników, takich jak zmęczenie oddziałów marszem, morale czy też ukształtowanie terenu. Rome: Total War posiadać będzie również nowy system sztucznej inteligencji, który znacznie usprawni dowodzenie naszymi wojskami, a także sprawi, że pokonanie komputerowego przeciwnika będzie prawdziwym wyzwaniem.



# WYKORZYSTAJ TO! ODBIERZ GRY, KTÓRE CI SIĘ NALEŻĄ!

Szczegóły konkursu w pudełkach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie [www.cdprojekt.info/konkursnxx](http://www.cdprojekt.info/konkursnxx)



PRODUCENT: ROTOBEE  
DYSTRYBUTOR: TECHLAND

WWW.SINGLES-THE-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 1GH  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

Trudno się powstrzymać od nerwowego śmiechu, kiedy na ekranie widać dwójkę gołasów - to wynik tego, że gry komputerowe omijały jak dotąd kwestie erotyki i cielesności szerokim łukiem.

HUT SĘDZIMIR - RIKI-TIKI-TAK, DAJ MI JAKIŚ ZNAK...

# singles

*flirt up your life!*

Namiętnością małych dziewczynek są domki dla lalek. Chłopcy zresztą też chcą się bawić w dom, tylko że bez lalek, a naprawdę. Dla jednych i drugich - pod warunkiem że nieco już dorośli - stworzona została gra Singles: Flirt Up Your Life...



o czym myślę. Dlatego na Singles czekałem od momentu pierwszej jej zapowiedzi, i to naprawdę z dużym zainteresowaniem. No i w końcu jest - klon Sims, w którym widać i „ptaszka” i „brzaskwinę”, a pan i pani mogą tego-ten-tego i to w pełnym surround soundzie. Hi, hi, hi, hi, hi...

## Nerwowy śmieszek

Takie właśnie hi, hi, hi, hi - taki niedojrzały nerwowy śmieszek towarzyszy ci przez pierwsze pół godziny gry w Singles, nawet jeśli tego nie chcesz. No, bo przecież każdy w CDA na już te swoje „dwadzieścia +” na karku (choć nasza ostatnia fascynacja Wilkiem zdaje się temu przeczyć - ba, ba, ba) - trudno było się powstrzymać przed rozbieraniem własnych singli do nagości i paradowaniem z gołym tyłkiem przed... W przypadku tej gry połowa egzemplarzy na pewno sprzeda się tylko dlatego, że obrazek na tylnej stronie pudełka przedstawia rozebranych Paris lub Rachel czy inną kobietą postać Singles.

Tak naprawdę jednak cały ten seks w Singles to rzecz potraktowana jak najbardziej naturalnie, bez zbędnej ekscytacji. Twórcy Singles zamiast ekscytować się niemieckim hardcorem w stylu Luli, postawili na zmysłowy romans, powolne zmniejszanie dystansu między nią a nim, pocałunki pełne pasji i uwielbienia dla drugiej osoby, wreszcie igraszki pod prześcieradłem, w których widzisz tylko górne części ciała i stopy. Za to słyszysz naprawdę wszystko i to bez żadnych zahamowań ze strony bohaterów tych łóżkowych wydarzeń. Przecież są w domu całkiem sami...

To już chyba moja klątwa - czytelnicy o tym wiedzą, koledzy z pracy podśmiewają się z tego (i to wcale nie za plecami), a ssaki naczelne bez chwili wahania właśnie na moje biurko przekazują tego typu produkcje. Jakże? Kolejne części Simsów i ich klony... Kurczę, zwyczajnie muszę się przyznać, że podczas gdy większość hardcore'owych graczy pluje na Simsy jadłem, ja zwyczajnie lubię te komputerowe ludziki i ich wirtualne tarapaty. Nie lubię tylko tego, że pan z panią nie może tego-ten-tego, jeśli wiecie,

SINGLES







## Różowa tęcza

Standardowo w Singles kierujesz parą mieszaną, ale jeśli masz fantazję, możesz się zabawić w kojarzenie pary... homoseksualnej. W menu początkowym wybierasz wtedy albo opcję Pink mode (dwie panie, yummy!), albo Rainbow mode (dwóch panów). Niestety jedna osoba w parach homoseksualnych jest zawsze ta sama – dla gejów jest to steward James, dla lesbijek – rudowłosa Lizzie (bardzo subtelne...).

## RIKI-TIKI-TAK, DAJ MI JAKIŚ ZNAK...

### Singles sam w domu

No właśnie, zanim dojdzie do „miziania”, oni i ona (lub... patrz: ramka „Różowa tęcza”) wprowadzają się do apartamentu na dachu budynku, który – sądząc po wyglądzie i okolicy – raczej mieści się gdzieś w Europie niż w Stanach Zjednoczonych. Zawsze jeden z singli jest gospodarzem, drugi zaś sublokatozem, choć tak naprawdę nie ma to większego wpływu na grę. Większego wpływu nie ma też – i to już dużo poważniejszy problem – to, którego z pięciu dostępnych dla każdej płci singli wybierzesz. Mimo że wszyscy oni opisani są jako osoby z całkowicie różnym charakterem, rzeczywisty wpływ ich osobowości na rozwój akcji jest właściwie żaden. Sprawia to, że gra nie ma właściwie nic do zaoferowania po pierwszym jej ukończeniu, tym bardziej że właściwie występuje w niej tylko jeden tryb rozgrywki, z ewentualną opcją poprzedzenia go samouczkiem.

Samouczek z kolei nie jest jednak ani szczególnie przemyślany (denerwujące fragment z wypakowywaniem przedmiotów z pudeł), ani nawet potrzebny, bowiem każdy, kto wcześniej grał w dowolną wersję The Sims lub choćby jej klon, pojmie zasady interfejsu w kilka sekund. Jedyną trudność sprawić może zapanowanie nad kamerą.

### Bara-bara, fiku-mik-myk

Poza elementem erotyczno-seksualnym widać wyraźnie, że *The Sims* było dla twórców *Singles* mocną inspiracją. Tak mocną, że średnio cwany prawnik od prawa patentowego, plagiatów czy praw autorskich mógłby wyciągnąć od programistów z Rotobee całkiem pokaźną garść moniaków. Twoi Singlesi mają potrzeby, żądają rozrywki, estetycznego otoczenia, wypoczynku, odpowiedniego poziomu higieny. I dokładnie tak jak w *The Sims*, tak i tu musisz dbać o to, by zawsze byli oni najedzeni, wymyjni, wypróżnieni i nie znużeni. Na szczęście – a to coś, co twórcy *The Sims* powinni podejrzeć i zapamiętać – Singlesi całkiem nieźle radzą sobie z baniem o „swoje osoby” (jak ma w zwyczaju mówić – prywatnie, prywatnie! – pewna przeurocza Perelka), w związku z czym nie załatwiają fizjologicznych potrzeb przy łóżku w sypialni i nie pozwalają resztkom jedzenia gnić na podłodze w kuchni.

Najważniejsze w tej grze jest zacieśnianie relacji pomiędzy dwoma Singlami. Znajomość między nimi oceniana jest w pięciu kategoriach – zabawa, przyjaźń, romans, flirt oraz dodatkowy współczynnik „nieporozumień”, który rośnie wtedy, kiedy jedna z osób np. po sobie nie sprząta itd. W ramach każdej z nich możesz zdobyć do 10 punktów. Działa to na zasadzie sprzężenia zwrotnego – ocenę zwiększasz, wykonując na drugiej osobie „czynności” z danej kategorii, a wraz ze wzrostem oceny masz dostęp do bardziej „odważnych” zachowań. Dotyczy to przede wszystkim aspektu romans/flirt (różnica jest taka, że flirt to raczej fizyczna, romans zaś psychiczna strona miłości). I tak, na początku w kategorii „romans” możesz wybrać tylko opcję „ rozmowa”, co po kilkunastokrotnym powtórzeniu zwiększa ocenę waszej znajomości w tej kategorii. Dzięki temu mo-

żesz wytoczyć cięższe działa i wybrać opcję „pocałunek”. I tak, krok po kroku dochodzisz do tego, co najważniejsze – fiku-miku, bara-bara, dziga-dziga (jak ma w zwyczaju mówić – prywatnie, prywatnie! – pewien blond-grzywy Lewek). Tyle, że jak już pisałem, po tym fiku-miku niewiele już więcej możesz w tej grze zdziałać...

### W oczekiwaniu na Sims 2?

Singles ma jeszcze kilka dodatkowych elementów, których jednak do końca nie rozwinęto. Singli możesz przebierać, ale tylko w pięć różnych „ubrań” (w tym „golizna”, „bielizna” i „bikini”), z czego tylko jedno jest unikatowe dla każdej z postaci, a



Kiedy nie dbasz o relacje między postaciami, zaczyna dochodzić między nimi do sprzeczek...



Kochanie, nigdy wcześniej mi się to nie przytrafiło...

pozostałe cztery wspólne, oczywiście w obrębie tych samych płci. Możesz też przemeblowywać i przebudowywać apartament, ale liczba dostępnych elementów konstrukcyjnych jest stosunkowo niewielka – szczególnie w porównaniu z *The Sims*. W grze funkcjonuje także system doświadczenia, dzięki któremu twoje postacie stają się lepsze we flirtowaniu, pracowaniu, gotowaniu i innych aspektach życia, ale zasady jego działania są niestety mało czytelne.

Singles ma też – poza tymi już wymienionymi – kilka drobnych wad, w tym mało urozmaiconą, przez co po dłuższym graniu irytującą, muzykę oraz skłonność do „zawieszania” się na kilka sekund przy zmianie pór dnia. Ma też ogromną zaletę, a jest nią wykonanie modeli postaci i ich animacja – w zbliżeniach Singlesi wyglądają naprawdę świetnie. Widać nawet to, jak ruszają się ich zrenice, jak mrugają powiekami, a drobne i trudne do zauważenia gesty wykonywane przez nich podświadomie podczas flirtowania oddają niezwykle realistycznie. To robi wrażenie.

Singles to gra, którą dość trudno ocenić. Ma ona coś, co przyciąga przed ekran, uzależnia, każe kilkać, flirtować i romansować – spośród znanych mi klonów *The Sims* to na pewno jedna z lepszych produkcji. Z drugiej jednak strony, niezły pomysł, porządna grywalność i mechanikę rozgrywki oraz szczegółową grafikę trochę tu zmarnowano, bo w grze jakby czegoś brakowało, chociażby pomysłu na to, co zaoferować graczom, by mieli po co rozgrywać Singles więcej niż raz. Ostatecznie dają grę wysoką „siódemkę”, choćby za odwagę w pokazaniu (w dorosły sposób) bez zbędnych emocji tematu, który w grach pozostaje tabu. No i za to, że mam coś, co zaimponuje moją uwagę do premiery *Sims 2...* [CDA]



### WERDYKT

- + ten-tęges
- + szczegółowa grafika postaci
- + uzależniająca grywalność...
- + prosty interfejs...
- ...z wyjątkiem sterowania kamerą
- brak pomysłu na wydłużenie żywotności gry



PRODUCENT: MEDIAOBSTERS  
DYSTRYBUTOR: CENEGA  
CENA: 119,90 zł  
WWW.MEDIAOBSTERS.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: 600 MHZ  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB



QN'IK - GANGSTERZY BEZ FORMY

GTA - Amerykanie. Mafia - Czesi. Teraz Gangland - Duńczycy. Zdaje się, że kraj, który jest uznawany za kolebkę „rodzinnego” gangsterstwa - Włosi - nie mają w tej sprawie nic do powiedzenia. Najwidoczniej programistów w butokształtnym kraju albo w ogóle nie ma, albo głównie wylegują się na gorących plażach.

# GANGLAND TROUBLE IN PARADISE

**Ciężar** godnego przeniesienia sycylijskiej tradycji na ekrany pecetów spadł więc tym razem na zimnokrwistych Duńczyków z MediaMobsters. Firma ta powstała cztery lata temu i od tego czasu robiła tylko Gangland. Kawał życia, szczególnie jak na grę, której bardzo wiele do doskonałości (albo chociaż szeroko pojętej poprawności) brakuje.

## Narodziny rodziny

Zapowiedź gry znajdziecie w CD-Action z lutego bieżącego roku (ale szukać jej nie musicie, gdyż co ciekawsze fragmenty znajdziecie w ramce). Od tamtego czasu w fabule nic nie zmieniono, więc teraz tylko krótko, co i jak. W grze wcielamy się w jednego z braci wychowanych w sycylijskiej rodzinie pod czujnym okiem dziadków. Między pięciorgiem rodzeństwa nastąpił rozłam - trzech braci zeszło na drogę niecnoty i zabiło piątego, Chico. Twoim zadaniem jest pomścić jego śmierć i przy okazji założyć dobre prosperującego mafijnego biznesu.

## Pierwsza rodzinna kłótnia

W grze brakuje jakiegokolwiek treningu - zamiast tego warto przejrzeć długą instrukcję. Bowiemy by zrozumieć, co oznaczają poszczególne elementy na ekranie,

metoda prób i błędów nie jest wystarczająca. Sam początek gry rzeczywiście nieco załatuje rozgrzewką, przynajmniej pod względem trudności. Przejście pod „strefę wpływów” restauracji, sklepu z bronią - nic trudnego, zwłaszcza z pomocą wielkiego goryla. Jednak już kolejne - zabicie bardzo szybkiego rewolwerowca - daje przedsmak tego, co czekać będzie w dalszej części gry.

## Budujemy nowy dom

Zadaniem gracza w Gangland jest zbudowanie sobie małego imperium. Początkowo jest on oczywiście tylko podwładnym, szybko jednak przejmuje interes i to on jest osobą, która przyjmuje zlecenia od interesantów (siedząc przy tym za dużym dębowym biurkiem), mając jednocześnie również inne, nadrzędne cele. Jak przystało na grę mafijną,



Akcja z takiej perspektywy jest może efektowniejsza - ale do efektywności brakuje mil świetnych.

**Sprawa jest klarowna - w mieście są ustalone granice wpływów i jeśli twoi ludzie je przekroczą, mogą być pewni, że zostaną zaatakowani z ciężkiej broni na środku ulicy, w samo południe, mimo że wokół spacerują neutralni przechodnie i... policja.**

można również postarać się o przedłużenie rodu i tym samym dynastii.

## I rwiemy panienki

Ze znalezieniem żony na ulicy nie ma większego problemu (na randki, schadzki i do elegancznych restauracji chodzić nie trzeba). Odbywa się to w sposób następujący - bohater podcho-





Mafia

Gangsters 2

GTA: Vice City



**Droga do sławy i pieniędzy prowadzi przez biurka wrogich szefów rodzin. Po ich śmierci pacyfikacja podległych im ludzi jest natychmiastowa.**

Widoczne tu obrazy pochodzą z polskiej wersji - ale dla potrzeb recenzji grałem w wersję angielską. Zdecydowałem, że nie będzie recenzji polonizacji Gangland, gdyż zmiany będą raczej niewielkie.

dzi do kobiety i ją zagaduje. I teraz zależy - albo kandydatka nie wykaże zainteresowania, albo powie, że np. wczoraj w bibliotece widziała wspaniałą książkę, którą bardzo by chciała mieć w swoich zbiorach. Jeśli wyłożysz kilka tysięcy dolarów (w świecie Gangland mole książkowe, widać, łatwo nie mają) - zyskujesz narzeczoną. Hmm...

Przy okazji - kobietom nie przeszkadza wcale fakt, że ty podczas flirtowania z nimi, nagle zaczynasz strzelać do swoich wrogów. Co więcej - wciąż możesz przystać na propozycję kupienia prezentu nawet wtedy, gdy twoja niedoszła żona jest nieszczęśliwą ofiarą strzelaniny. Taki błąd może jednak zostanie poprawiony w patchach - niemniej dziwne, że betatesterzy tego nie zauważyli.

### Czarne owce

Amory nie stanowią oczywiście głównej części gry - to tylko dodatek urozmaicający kolejne strzelaniny (których jest w grze zdecydowanie za dużo, moim zdaniem). Walka jest najważniejszym elementem Gangland i na pewno najczęściej spotykamy. Tu objawiają się też największe wady - poziom trudności, inteligencja przeciwników i kompanów, sterowanie i brak save'ów.

Jako że wszystkie te rzeczy się łączą, nie będę się rozwodził nad każdą z osobna, a tylko wymienię kilka nielogiczności, które rzucają się w oczy każdemu, kto miał dłuższy kontakt z grą. Zapomnijmy o znanym z innych gier gangsterskich (przede wszystkim chodzi mi o *Mafię*) realizmie. Gangland jest tu bliższy prostym RTS-om, pomiędzy bossami rodzin nie ma żadnej poważniejszej polityki ani subtelności. Sprawa jest klarowna - w mieście są ustalone granice wpływu i jeśli twoi ludzie je przekroczą, mogą być pewni, że zostaną zaatakowani z ciężkiej broni na środku ulicy, w samo południe, mimo że wokół spacerują neutralni przechodnie i... policja.

Przeżyć ostrzał wroga to nie lada sztuka, gdyż walki są chaotyczne.



## Catch your eyes Simply KINGMAX



**DDR-433 PC-3500**  
400/333/266 is available



**DDR-400 SO-DIMM**  
333/266 is available

**KINGMAX®**  
Memory Technology Leader

Tel: +886-2-87123788 / Fax: +886-2-87127998  
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw  
<http://www.kingmax.com.tw>

**Distributor:**



Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa  
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)  
Fax: +48 (22) 332-16-10  
Adres internetowy: [www.action.pl](http://www.action.pl)



Jeśli nie dysponujesz odpowiednio mocnym sprzętem, zapomnij o takiej grafice jak na obrazkach.

ne, a tłum przeciwników (i to już na średnim poziomie trudności! Nie wyobrażam sobie, jaka rzeź musi się odbywać na najwyższym) skutecznie utrudnia zastosowanie jakiegokolwiek wyrafinowanej taktyki. No, poza jedną najbardziej klasyczną, polegającą na szybkim wymachiwaniu nogami w przeciwną do przeciwników stronę - ta sprawdza się całkiem nieźle. W ogóle wszyscy ludzie w Gangland noszą, zdaje się, doskonałe kamizelki kuloodporne, gdyż żeby zabić najmniejszego chłystka, trzeba do niego strzelać przez dobre kilkanaście sekund (z niezbyt wielkiej odległości). Co gorsza, dużym problemem może być niekiedy brak amunicji, gdyż przeciwnicy mają niemiłą zwyczaj leczenia się podczas walki, przez co niekiedy dochodzi do kuriozalnej sytuacji - wróg szybciej leczy rany, niż gracz mu je zadaje. To już nawet Syzyf miał łatwiej!

### Rodzinny wóz

Niezwykle skuteczną taktyką podczas walki jest chowanie się za wszystkie możliwe elementy otoczenia. Nie wiem, czy wiecie, że zwyczajnie wyglądający stolik chroni w stu procentach nie tylko przed serią z karabinu maszynowego, ale i również przed... bazooką. Nic w tym zresztą dziwnego, gdyż fizyka w Gangland kuleje w każdym miejscu - a najbardziej podczas kierowania pojazdami. Jeżdżą one jedynie po drogach - i każda próba najechania choćby centymetr na krawężnik kończy się niepowodzeniem, niezależnie od tego, czym kierujecie. Najlepszym wyjściem jest więc podróżowanie wszędzie pieszo - zanim uda się wykonać manewr zawracania na bardzo wąskich ulicach Paradise City (a tak oryginalną nazwę nosi miejsce, w którym dzieje się akcja Gangland), wrogowie dziesięć razy zdążą zniszczyć pojazd z postaciami w środku.

### Pozytywnie o rodzinie?

Do tej pory głównie narzekałem, a przecież gra nie jest wcale aż taka zła. Choć gdy

### Zderzenie z rzeczywistością

Przed napisaniem tej recenzji przeczytałem swoją zapowiedź Gangland i stwierdziłem, że grzechem by było nie wykorzystać takiej okazji. Niby wszystkie obietnice autorów się sprawdziły, jednak niemal każde huraoptymistyczne zdanie z mojego tekstu można bardzo elegancko i bezproblemowo zgasić kontaktem z gotową już grą. Macie więc teraz możliwość skonfrontowania pięknych zapowiedzi z szarą rzeczywistością.

#### „Skrzyżowanie RPG, sima i gry taktycznej”

Tak zapowiadali swoją grę producenci. O ile elementy sima i cRPG rzeczywistości mogą się tu znaleźć (jednostki awansują na kolejne poziomy doświadczenia), to opowieści o taktyce można swobodnie między bajki włożyć. Jak zresztą mogłoby być inaczej, skoro wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym i nie ma przycisku aktywnej pauzy?

#### „Wymuszenia, rozbój, kradzieże, łapówki, prostytucja, zamachy”

Uhm, brzmi nieźle. Cóż z tego jednak, skoro większość z tych zadań polega i tak na wyrznięciu dużej liczby przeciwników?

#### „Ponad 500 NPC-ów, z którymi można >>>zamienić słówko<<, 26 wielkich lokacji”

Dziś należałoby skasować cudzysłowy przy „zamienić słówko” - gdyż rzeczywistości tak sprawa wygląda. Na wielowątkowe dialogi nie ma co liczyć. Lokacje zaś są naprawdę duże - przy czym szarobure, nieciekawe i składające się wciąż z tych samych elementów. Na wielką nagane zasługuje zobrazowanie granic,

po których możemy się poruszać. Nie są one naturalne - po prostu gdy dojedziemy do brzegu planszy, ujrzymy wielkie czerwone ksy.

#### „Całkowity brak liniowości. Autorzy zrobili system zwączy się Event Engine, który tworzy nowe wątki za każdym razem, gdy uruchamiasz nową grę”

To też prawda. Ale nie zmienia to nic w rozgrywce - co za różnica, czy na początku etapu podejdzie ci facet, który chce zabić dwóch facetów w ciągu trzech minut, czy czterech w pięć? A tak mniej więcej wygląda różnorodność oferowana przez produkcję MediaMobsters.

#### „20 postaci - każda ma unika AI, przez co inaczej reaguje na poczynania gracza”

Niezmiennie jednak - niezbyt mądrze. Osłki naparżają po mordach tych, których im wskażesz, a żona żartuje, że ją głowa boli niezależnie od tego, czy jest „tlenioną blondynką”, czy mołem książkowym.

#### „Walka ma być połączeniem FPS-ów z typowymi gramami RTS”

Absurd tego stwierdzenia (wiem, że mojego - pamiętajcie jednak, że to był jedynie cytat z oficjalnych materiałów prasowych) sięga takich wyzn, że nie jestem w stanie nawet z nim polemizować. Zastanawiam się tylko, czy osoba składająca presspacki w ogóle widziała tę grę na oczy.

#### „Należy jak najefektywniej wykorzystywać otoczenie, starając się stale wpędzić przeciwników w pułapki”

O tym mówić być nie może. No, chyba że za „zapędzenie przeciwników w pułapkę” rozumiemy wjechanie w ich tłum ciężarówką. Cóż za subtelność!

mam wymieniać plusy, niewiele mi przychodzi do głowy. Przede wszystkim budząca kontrowersje recenzentów muzyka. Nie ma co kryć - nijak nie pasuje ona do klimatu gry gangsterskiej (ambientowe brzmienia, niekiedy pojawiają się mocniejsze akcenty), ale sama w sobie jest ciekawa i co najważniejsze, dopasowuje się do akcji. Możecie być pewni, iż podczas wymiany ognia usłyszycie szybkie i dynamiczne brzmienia. Sam dźwięk już jest co najwyżej poprawny. Odgłosy są nieźle, szkoda jedynie, że postaci tak niewiele mówią. Idąc do wujaszka zleającego kolejne misje, usłyszycie tylko stale jeden krótki tekst - zaś szczegółowy opis musicie sobie dopiero przeczytać.

Kolejnym w miarę (niestety również nie obędzie się bez „ale”) pozytywnym elementem Gangland jest grafika. Aby gra działała dobrze w najwyższych detalach, potrzeba co prawda bardzo mocnego sprzętu, jednak można powiedzieć, że jej wygląd to (w miarę) tłumaczy. Zastrzeżenia mam za to do liczby rodzajów lokacji - poziomy są rozległe, ale już pomieszczenia wyglądają bardzo podobnie i jest tylko kilka ich typów. Przykładowo siedziba bossa mafii zawsze wygląda tak samo. Większym grzechem są jednak światła, które zrobiono fatalnie - najgorzej prezentują się te rzucane przez reflektory samochodów. Ostatnia wątpliwość tyca się oprawy to „rysunkowość”

grafiki. Nie mam nic przeciwko, ale jakoś nie koresponduje to z fabułą, która jest całkowicie poważna i nie ma w niej miejsca na jakiegokolwiek dowcipy.

### Z rodziną na zdjęciu

Autorzy już zapowiadają Gangland 2. Pierwsza część zapewne sukcesu nie odniesie, bo mimo długiego czasu robienia, jest bardzo niedopracowana. Jeśli autorzy się w przyszłości zdecydują, co chcą robić i - przede wszystkim - poświęcą więcej czasu na testowanie gotowej gry, coś z tego pomysłu jeszcze może wyjść. Bo póki co, jeśli miałbym wybierać najlepszą grę gangsterską spośród tych wymienionych na początku tekstu (choć warto dorzucić do nich jeszcze obie części Gangsters i Chicago 1930), Gangland byłby nie tyle ostatni, co wręcz lata świetne za pozostałymi. [CDA]

\* Możliwość zapisu gry w dowolnym momencie ma się pojawić dopiero w patchu 1.2. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że mojej wersji gry nie dało się spatchować nawet do 1.1 (jak się domyślam, że względu na wymyślne i totalnie bezużyteczne\*\* zabezpieczenia antypirackie). Jednak zgodnie z zapowiedziami Ceregi, polska wersja gry (której premiera ma być 4 maja) będzie już upatchowana do najwyższego, numerka”.

\*\* O zabezpieczeniach napisaliśmy w CDA już bardzo dużo. Najczęściej przeszkadzają one tylko uczciwym graczom, korzystającym z oryginałów - piraci i tak z każdej takiej „ochrony” się śmieją.





# Jeszcze budujesz czy już grasz?

PC JOKER

(08/03)

87%

2Games

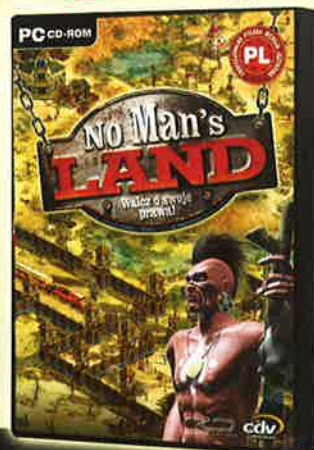
(05/03)

Kto by pomyślał, że niemiecka  
strategia może prezentować się lepiej  
niż słynna „Age of Mythology”?

Jeszcze więcej napięcia  
i dramatyizmu w *No Man's Land*!

Jedyne w swoim rodzaju  
połączenie fantastycznej  
fabuły i akcji z niezwykłymi bitwami  
morskimi, specjalnymi jednostkami,  
łowcami głów oraz walkami  
o panowanie na szlakach kolejowych.

W *No Man's Land* od początku  
przejdiesz do rzeczy!



POWERED BY  
gameSpy

GameSpy i markę graficzną „Powered by GameSpy”  
są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.

RELATED DESIGNS

cdv  
www.cdv.de

CENEGA

Wydawca w Polsce:  
Cenega Poland Sp. z o.o.  
02-234 Warszawa,  
ul. Dziątkowska 37

WWW.NOMANS-LAND.COM



PRODUCENT: BRAT DESIGNS  
DYSTRYBUTOR: CENEGA  
CENA: 119,90 ZŁ  
WWW.BREEDGAME.DE

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: P4 1.5GHZ  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64 MB



CZARNY IWAN - HOUSTON! WE HAVE A PROBLEM!

# B R E E D

Historia, która pcha cię, drogi graczu, w studnię okrucieństwa i przemocy, rozpoczyna się od najazdu na odległą kolonię ziemską w systemie Besallius. Agresywna rasa kosmitów, zwanych Breed, anektuje bazę i wycina w pień jej mieszkańców. Ziemia odpowiada, wysyłając w kosmos flotę. Wojna jest długa i krwawa. Ludzie ostatecznie wygrywają, jednak na Ziemię powraca tylko jeden ocalały statek - Darwin.

**Niedobitków** z Darwina czekają gorycz i rozczarowanie - okazuje się, że błękitna planeta została w tym czasie zaatakowana i podbita przez Breed. Obcy zmienili klimat globu, wybudowali miasta i bazy. Poziom mórz i oceanów podniósł się, zatapiając wiele lądów. Nieliczna grupa GRUNTS (Genetically Revived Universal Tactical Sentient) ma do wykonania misję standardowo-nieosiągalną: pokonać i eksterminować osiadłych na Ziemi Obcych.

## Załaduj i zaśnij

Historijka jest nadęta jak brzuch piosenka po Oktoberfest. Jej fragmenty możemy usłyszeć m.in. w relacji, która towarzyszy wejściu do menu gry. Ostry głos wbija się w uszy i gnębi za każdym razem, gdy odpalamy Breed. Po paru uruchomieniach uszy same zawiązują się w supeł. Inny miły drobiazg to czas, jakiego potrzebujemy na wejście do gry. Najpierw load gry, potem load profilu gracza, ładowanie save game. Wszystko to zabiera z pięć minut. A przeklikać się nie da...

## Piach pod butami

Myślicie, że po tym możecie już grać? Nie tak szybko. Najpierw trening na symulatorze. To akurat przydatna rzecz, bowiem Breed wymaga instruktażu. Kolejne zadania umożliwiają zaznajomienie się z interfejsem i sposobem dowodzenia oddziałem. Tak, tak, tu znów walczymy w grupie, a to wymaga pewnego obycia. Nie da się biec na oślep i strzelać we wszystko, co się rusza, bo taki galop musi się zakończyć kulką między oczami i w kolanach też.

## Dowodzimy

Proste komendy, dzięki którym możemy sterować trójką wsparcia, w gruncie rzeczy nie umożliwiają realizowania jakichś skomplikowanych planów. Team składa się z czterech jednostek różnych specjalności, dlatego ważne jest, aby sprawnie dowodzić oddziałem i wykorzystywać zalety spec. grupy w zależności od okoliczności. Nie jest to proste, bowiem mimo jasnego języka komend, żołnierze często robią, co im się żywnie podoba. O ile na komendę „rozproszyc się!” reagują we właściwy sposób, o tyle zebranie oddziału i zmuszenie jego członków do podążania za dowódcą szeregiem bywa trudne. Bywa, że żołnierze spadają z klifów, włączają do wody (gdzie toną), nie potrafią się







► Sterowanie jednostkami latającymi jest niewygodne.



**Halo miało wady, ale Breed generuje zdecydowanie więcej złości u gracza. Jeśli zaś chcielibyście porównać tę grę do Far Cry, w ogóle nie ma o czym mówić.**

zachować, kiedy przeciwnik atakuje (i zbierają cięgi, zamiast chować się za skałami). **AI jest słabe, a opcje dowodzenia niedopracowane.** Bywało, że jeden zawodnik wbiegał niemal w ramiona wrogów, w tym czasie Heavy Gunner walił z granatnika po piętach kompana. Łatwo przewidzieć, jak się musiało to skończyć. Podobnie inteligentni inaczej są nasi przeciwnicy. Wykończy gościa jest również łatwo, jak znaleźć w prasie codziennej tekst o kolejnym przekroczeniu polityków.

Najwygodniej i najlepiej wybrać jednego zawodnika - resztę pozostawić w obwodzie i ścigać ich po kawałku w miarę oczyszczania terenu z wroga. **Najlepszą taktyką okazało się zaś bieganie zakosami i strzelanie z biodra.** Wystarczy wyciągnąć jednostki wroga (by zdecydowały się na pościg) i po kolei je eliminować. Strzały z ich broni energetycznej są tak wolne, że spokojnie można uniknąć tych pocisków, zwyczajnie się przed nimi uchylając.

#### Żal pośladki ścisła

Lista problemów i wątpliwości jest o wiele dłuższa. **Halo miało wady, ale Breed generuje zdecydowanie więcej złości u gracza.** Jeśli zaś chcielibyście porównać Breed do Far Cry'a, w ogóle nie ma o czym mówić. Niby podobne rozwiązania, równie niezła technika, Breed jest jednak o 2 klasy niżej - słabszy i taki sobie. Szkoda, bo mogło być pięknie.

#### Latamy, jeździmy...

GRUNTS korzystają nie tylko z siły mięśni i osobistych systemów ofensywno-defensywnych. Mogą również zasiąść za sterami **czołgu, łazika, myśliwca.** Prowadzenie tych maszyn jest stosunkowo proste (oprócz statku powietrznego), jednak i w tym przypadku są pewne problemy. Szkoda na przykład, że ckm w dziupie nie ma możliwości obracania się w poziomie. Aby wycelować, musimy ustawić pojazd w linii strzału. Dokonanie tej sztuki, kiedy przeciwnik wali z paru stanowisk ogniowych, a nasz pojazd podskakuje na wybojach i nierównościach, pędząc z maksymalną prędkością tak, by uniknąć pocisków artylerii...

## Jednostki GRUNTS



#### U.S.C. SNIPER

Wśród jednostek GRUNTS Snajper Corps jest jedynym oddziałem, który składa się z kobiet. Nieludzko opanowane, śmiertelnie groźne profesjonalistki są niezwykle cenne, bowiem to dzięki nim piechota może się bronić przed ciężkim ostrzałem artyleryjskim (poprzez likwidację obsługi stanowisk artylerii). Dzięki mobilności i zręczności Snajper Corps często są wykorzystywane do infiltracji wroga i misji sabotujących.



#### U.S.C. ENGINEER

Jego zadanie polega na naprawianiu uzbrojenia, maszyn i pojazdów. Inżynier wyposażony jest ponadto w średniego kalibru broń i standardową zbroję GRUNTS, a także zestaw niezbędnych narzędzi. Może też naprawiać instalacje naziemne, mosty, prześła, gniazda i stanowiska obrony. Swoją wiedzę wykorzystuje także do łamania systemów komputerowych, zdobywania baz danych itd. Inne parametry inżyniera są na średnim poziomie.



#### U.S.C. MEDIC

Dzięki automatycznemu systemowi leczenia jednostki GRUNTS są w stanie wyleczyć się z większości ran i kontuzji. Gdy jednak poziom życia spadnie poniżej 10 %, ASL zawodzi i konieczna jest pomoc U.S.C. MEDIC. Medyk jest uzbrojony w lekką krótką broń. Musi być szybki, by zdążyć na czas z pomocą poszkodowanym jednostkom GRUNTS. Z tego powodu zarówno ofensywne, jak i defensywne możliwości medyka są bardzo skromne.



#### U.S.C. HEAVYGUNNER

Najciężiej opancerzona i uzbrojona jednostka GRUNTS. Przydatna szczególnie podczas szturmów na silnie bronione bazy czy stanowiska wroga. Również w rozpoznaniu USC Heavy Gunner może się znajdować na pierwszej linii, bowiem tylko on jest w stanie przeżyć ewentualną zasadzkę (nagły zmasowany atak przeciwnika). USC Heavy Gunner na wyposażeniu ma działko ATROCITY i dodatkowo broń dużego kalibru. Zbroja HG jest wzmocniona i uszczelniona polimerem w technologii NANITE, dzięki czemu nawet ciężkie trafienie nie rozrywa ochronnego kokonu. Spory zasięg ognia HG i potężne opancerzenie okupiono małą szybkością.

# KONKURS SMS



## WYGRAJ APARAT CYFROWY HP PHOTOSMART R707!

Aparat cyfrowy HP Photosmart R707 to świetna propozycja dla każdego, kto poszukuje zaawansowanych funkcji, takich jak wysoka rozdzielczość, zoom 24x i technologia HP Real Life™ oraz stylowej i ergonomicznej konstrukcji dopasowanej do najlepszej jakości parametrów technicznych.

Wystarczy, że poprawnie odpowiesz na pytanie:

**W którym roku pojawił się pierwszy numer CDA?**

- A. 1994
- B. 1995
- C. 1996

I wyślesz odpowiedź pod numer **7164**.

Treść SMS-a wpisz według schematu: **CA.HPX**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT).

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 13 czerwca br.

Regulamin konkursu dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)!







## WERDYKT

- dużo maszyn, którymi można sterować
- specjalności żołnierzy
- dużo misji
- zbalansowana broń
- dobry multi

- masa drobnych niedoróbek
- słabe AI
- dluższego ładu



Ciekawe jednak, że gdy udało mi się zlikwidować obsługę statków Breed i zasiąść za ich sterami - nie mogłem uruchomić maszyny. Jest tu jakaś niekonsekwencja, bo bronią wrogów posługujemy się bez problemów.

### Quantity, not quality

Siła Breed polega przede wszystkim na ilości. Kolejne misje wyglądają zazwyczaj tak, że rozpoznanie ukazuje olbrzymią ilość piechoty Breed, niekiedy ich flotę powietrzną lub zagony pancernie. Całe to tałatajstwo trzeba rozwalić w taki sposób, aby samemu nie stać się pokarmem robaków. Wbrew pozorom nie jest to trudne. Nie chodzi o to, aby gra stała się

cione i pustawe. Nawet bazy w Breed wyglądają nieprzekonująco i nieprawdziwie, tak jakby ktoś przypadkowo ułożył jej z luźno dopasowanych klocków. Są oczywiście miejsca, w których praca grafików tuszuje niedoskonałości silnika, ale generalnie ma się wrażenie sterylności i pustki. Woda, efekty eksplozji i wybuchów. Być może za bardzo zapatrzyłem się w *Far Cry'a*, ale trzeba równać do najlepszych. Dla Breed natomiast to zadanie nieosiągalne.

### Rozejrzyj się

Mapy są duże, dzięki czemu możliwe było konstruowanie wieloetapowych zadań i misji. Kolejne cele wyświetlane są na HUDzie - strzałka prowadzi jak po sznurku. Scenariusze zadań nie odbiegają od standardu, jednak dzięki temu, że często musiny wsiąść do dżipa, latającego transportera lub użyć innej maszyny, zadania wydają się ciekawsze. Inna rzecz, że do wrażeń, jakie miałem, wsiadając do dżipa lub czołgu w *Battlefieldzie 1942*, Breed się nie



kopy, a muzyka miło pogrywa w tle. Gdyby jeszcze bardziej dopasowano i dopracowano poszczególne elementy, ocena na pewno byłaby wyższa, a tak... pozostaje smak goryczy i nadzieja, że może kolejna część Breed będzie lepsza. [GDA]



nagle skradanką na podobieństwo *Stalkera*. Jednak brakuje tu rozwiązań, jakie wymagałyby konceptu czy pomysłu na misję innych niż strzelanie do celu, czyli luźno rozrzuconych jednostek Breed.

### Rocznik 2002

Graficznie Breed umiejscowiłbym gdzieś w 2002 roku, a nie w połowie 2004 r. Wielokrotne przekładanie premiery zaowocowało m.in. tym, że Breed znacznie się postarzało jeszcze przed premierą. Gra wygląda dobrze, ale na pewno nie ośniewa. *Far Cry*, *Painkiller* czy *UT 2004* prezentują się zdecydowanie lepiej. Podobnie jak w *Far Cry'u*, mamy wreszcie pełną perspektywę (widok aż po widnokrąg), dzięki czemu dojrzymy nawet odległe konstrukcje, obiekty itp. Tła są jednak ubogie, powierzchniowo planety jakby wymie-

umywa. Oczywiście to inne klimaty i czasy, jednak pewien niedosyt pozostaje. Fajna bajka - nic więcej.

### Ostateczne rozwiązanie

Breed miało być potężne i pewnie dlatego ostrzej je oceniam. Czas nie stoi w miejscu, a potężna konkurencja spogląda na Breed z wysoka. Jak wygląda ta konfrontacja? W teorii nieźle - Breed to porządna, chociaż nie oszałamiająca grafika, dużo niezłej broni, dwie dziesiątki wieloetapowych misji, dużo pojazdów, którymi możemy sterować i nieść z ich pomocą śmierć. Przeciwników jest na



Już w sprzedaży za 9,99 zł !

EURO CLUB  
MANAGER 2003  
2004

PC HIT

Piłkarski manager  
2003/2004

9<sup>99</sup>  
zł  
(w tym 7% VAT)

**Polska  
pełna wersja!**



**Nadchodzi wielkie wydarzenie piłkarskie!**

Świat profesjonalnego futbolu jest w zasięgu Twojej ręki. Sam sprawdź jeszcze przed mistrzostwami czy potrafiłbyś stworzyć piłkarską drużynę marzeń – klub, który stanie się legendą. A kiedy już Ci się uda – zasiądź na trybunach i rozkoszuj się zwycięstwem.

- Najnowsze i szczegółowe statystyki
- Realistyczne zachowania i zaawansowana taktyka
- Unikalny system obserwacji meczu
- Wiele sekwencji video

WAYWARD XS



**Szukaj w kioskach i salonach prasowych**



▶ PRODUCENT: LIBISOFT  
 ▶ DYSTRYBUTOR: CENEGA  
 ▶ CENA: 89.90 zł  
 ▶ WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK

▶ WIN 98/ME/00/XP  
 ▶ PROCESOR: PII 350 MHz  
 ▶ RAM: 64 MB  
 ▶ GRAFIKA RAM: 16 MB



EGM - DLA MNIE GRA - IDEAL!

Bywają takie wydarzenia, które na trwałe ustalają czyjąś opinię lub reputację. D'Artagnan w jednej bitce przeciwko gwardzistom kardynała Richelieu, u boku Atosa, Portosa i Aramisa, ustalił swoją pozycję wśród najlepszych francuskich zabijaków. Conan Doyle (choć przedtem napisał kilka powieści historyczno-przygodowych) jedną nowelą *Studium w szkarłacie* zapewnił sobie trwałe miejsce w historii literatury, wprowadzając do niej Sherlocka Holmesa. Młody pasterz Dawid dzięki jednej walce stoczonej z napakowanym sterydami filistyrskim championem Goliatem wdarł się w szeregi bohaterów Izraela. Wilhelm Tell utrwalił się w pamięci Szwajcarów jednym celnym strzałem z kuszy.



urodą. Zakończenie tamtej edycji gry wyraźnie sugerowało, że pojawi się jej ciąg dalszy. I RZECZYWISĆIE - JEST!!!

Przed kilkoma dniami dostałem do recenzji drugą część gry. Przez cztery dni nie odrywałem się (niemal) od ekranu monitora i śledziłem przygody niezwykle przedsiębiorczej prawniczki rozległych przestrzeni Rosji.

## Syberia jest wielka. To fakt...

Grę ukończyłem, ale zabranie się do recenzji wymagało ode mnie sporej dozy bezczelności (której mi na szczęście nie brakuje). Jest to bezczelność tego rodzaju, jakiej wymaga od profana opisanie arcydzieła. Uważam bowiem, że SYBERIA II arcydziełem jest, i basta, a opinii tej gotów jestem bronić na udeptanej ziemi.

Ewentualnym jej przeciwnikom pozostawiam wybór broni „od dział po szpilki” (w dowolnych kombinacjach – na przykład działo nabite szpilkami). Może być również broń biała (i na biało pomalowana). Ale żarty na bok, jak powiedział

Wieniawa, kiedy wjeżdżał konno na schody w Adrii. Opinia recenzenta (choć oczywiście wcale subiektywna!) powinna jednak być czymś podbudowana.

## Jak opisać piękno?

Łatwo jest recenzować knoty. Wystarczy wyliczyć wady, a im ich więcej – tym lepiej, łatwiej i przyjemniej. Spróbujcie jednak oddać wstrząsające wrażenie, jakie niemal na każdym widzu wywiera *Guernica* Picassa albo niezwykła muzyka Czajkowskiego w *Jeziorze Łabędzim*. Rzecz to trudna, bo niełatwo odmalować zachwyt (czy to rzeczywiście prawda? Telewizja przyzwyczaiła nas przecie do wżasków typu „wwwoooo!”), po polsku „łłłłł!”). Podczas śledzenia przygód Kate Walker na Syberii będziecie się – choćby wbrew sobie samym – zachwycać. No, chyba że macie wrażliwość worka ziemniaków, ale wtedy nie czytywalibyście CDA.

Zacznę może od tego, że przelotka (interfejs) nie została zmieniona w stosunku do części poprzedniej w myśl zasady „nie poprawiaj dobrego”. Jest prosta i naturalna jak podanie dłoni i dzięki temu od razu możecie przystąpić do gry. Rosja Sokala nie za bardzo przypomina prawdziwą. Nie w Rosji są klasztory, do których trzeba się dostawać windą (ten akurat element krajobrazu charakterystyczny jest dla Grecji). Nie masz w Rosji tak niezwykłych budowli jak syberyjska, przypominająca pograniczną forteczkę, faktoria handlowa – takie spotykało się kiedyś w Kanadzie. Z pewnością w przestrzeniach Syberii nie znajdzie się



**A pojawienie** się gry SYBERIA utrwaliło pozycję firmy Microids na czele długiego peletonu firm zajmujących się tworzeniem fabularnych gier komputerowych (proponuję to określenie zamiast dość pokracznie brzmiącej nazwy „przygodówka”).

## Tytułem wprowadzenia

Dla porządku przypominam, że gra opowiada o przygodach dzielnej amerykańskiej prawniczki, Kate Walker, która w celu sfinalizowania zakupu fabryki zabawek musi odnaleźć syna jej byłego właściciela – niezwykle uzdolnionego, utomnego konstruktora Hansa Voralberga. Gra jest w polskiej wersji językowej i od ponad roku cieszy się zasłużonym popytem wśród miłośników gier fabularnych, nie będąc się więc rozwodził nad jej

Jo! Jestem młoda foka!





## Syberia 2 nie dycha

EGM nominował Syberię do oceny 10/10 i groził śmiercią każdemu, kto go nie poprze. Problem w tym, że aby gra dostała 10 – musi ją nominować (oprócz recenzenta) co najmniej jeszcze dwóch ludzi z ekipy... Dlatego właśnie gra NIE dostała 10 – a TYLKO 9+. Tym niemniej fani przygódówek pamiętajcie: EGM dał dychę.

## TALKIN' TO ME? PO RAZ DRUGI?

gigantycznych lodowych jaskiń, z których można wypłynąć na morze {?}, na którym trafiają się wyspy zasiedlone przez dostojne pingwiny cesarskie. Jednak od gier Benoit Sokala nie należy oczekiwać zbyt mocnego osadzenia w rzeczywistości (czego wcale nie uważam za ich wadę!). Już *Amerzone* wprowadzało nas w niezwykle klimat wyobraźni autora – pamiętacie osobliwe kraterzy, w których mieszkają dziwaczne ptaki, będące przedmiotem kultu plemienia nieznanego tchnienia cywilizacji Indian? Z poprzedniej części gry *Syberia* pamiętamy przecież urokliwe miasteczko Valadilene, klasycystyczny uniwersytet w Barrockstaad czy niezwykle uzdrowisko Aralbad nad wyschniętym jeziorem o tej samej nazwie. *Niepoprawny Sokal* ma iście barokową wyobraźnię, ale będę ostatnim, który uczyni mu z tego zarzut.



krzepki, drugi z nosem jak jatagan, kurduplowaty i przebiegły) oraz wynajęty przez jej pracodawcę amerykański detektyw (którego spotyka w końcu los podobny do tego, jaki przypała w udziale gangsterowi, co był bohaterem filmu Machulskiego). Pracodawca Kate naciskany jest przez jej nadmiernie opiekuńczą mamusię, któ-

**Wyłącznie za samą grafikę dałbym grze dziesięć punktów, ale przecież *Syberia II* ma i inne zalety. Jest o tyle niezwykła, że odwołuje się do niespełnionych pragnień i marzeń z dzieciństwa.**



## Spacerkiem po Syberii

W drugiej części gry Sokal prowadzi nas w światy i miejsca jeszcze bardziej niezwykle. Graniczne miasteczko Romansburgh, bezdroża syberyjskiej tajgi czy lodowe siedziby Yukolów dają świadectwo **niezwykłego smaku artystycznego autorów gry**. Jej klimat też jest osobliwy, trochę bajkowy – jak z opowieści E.T.A. Hoffmana (mam nadzieję, że przynajmniej niektórzy czytelników wiedzą, o kim mowa. A tych, którzy nie wiedzą, pragnę zapewnić, że i przed erą Sapkowskiego czy Masłowskiej byli walisarze, co tworzyli niekiekawałki).

Dzielna Kate pokonuje piętrzące się przed nią trudności, a tymczasem jej tropem podąża dwu rosyjskich drobnych opryszków (jeden tępy i



to dostoję" – skąd to, drodzy czytelnicy?). Wszystko to dzieje się podczas śnieżycy czy zawiei lub wywołanego przez Kate ożywczego deszczu. Sposób, w jaki faluje syberyjskie morze (jeziorno Bajkał?), wydarł ze mnie jęk zachwytu, sprowadził do parteru i dość długo trzymał w tej niewygodnej pozycji. **Wyłącznie za samą grafikę dałbym grze dziesięć punktów, ale przecież *Syberia II* ma i inne zalety.**

## Syberia piękna jest

Niezwykle urokliwe są w tej grze animacje. Warto ją zachować na dysku już po ukończeniu tak, by sobie ponownie obejrzeć jazdę Kate i Hansa w trumnie (sic!) po ośnieżonym zboczu klasztornej góry, powrót mamutów czy przejazd pociągu Kate przez ośnieżone pustkowia Syberii. Są to animacje, jakich by się nie powstydziła twórcy *Epoki Lodowcowej* czy *Final Fantasy*. Niewiele znajdziecie gier fabularnych, do których będzie chcieli wrócić po ich zakończeniu, ale *SYBERIA II* z pewnością się do nich zalicza. A powiedzcie mi, czy dużo znacie takich, które po ukończeniu jakiegoś etapu pozwalają wam oglądać raz jeszcze animacje?

Kolejną bardzo mocną stroną gry jest spokojna, rozlewna i pięknie naśladująca Czajkowskiego (wcześniej już wymienionego) ilustracja

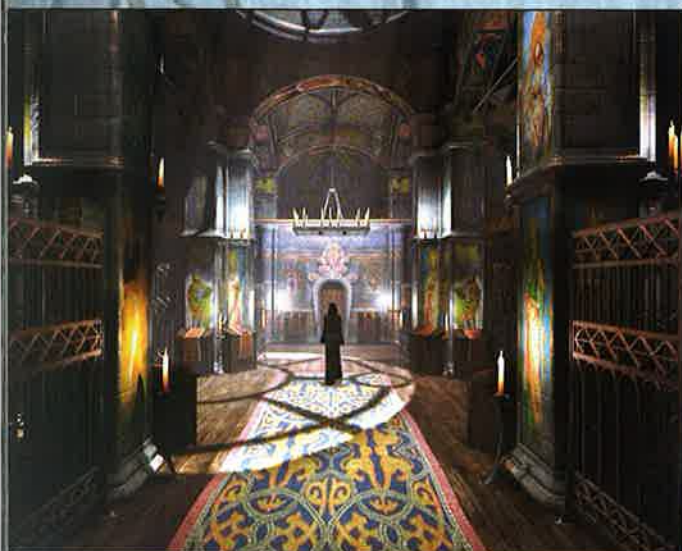
ra nie bardzo chce uwierzyć w to, że jej córka dobrowolnie rezygnuje z dobrodziejstw US-rajskiej cywilizacji.

Wszystko to możemy obserwować na wielu lokacjach, które pełne są autentycznego życia. W miejscach zasiedlonych przez ludzi widzimy na drugim (albo i trzecim) planie osobników, którzy coś robią. W rzekach pływają ryby, które obserwujemy z góry, po lasach krążą wilki czy niedźwiedzie (jeden z nich sprawi Kate niemałe trudności, ale jako się rzekło, amerykańskie prawniczki dotrzymają pola i syberyjskiemu niedźwiedziowi. „Ja nikogo się nie boję, choćby niedźwiedź,





Kto nie dzieli mych zachwytoŃ,  
I odmówi grze uroku,  
Temu w farze karmelitów,  
Sam pogłębię wcięcie w kroku!



akcji do przodu. Niektórzy z autorów siłą się na tak nieprawdopodobne zagwozдки, że gracz zgrzyta zębami - co daje taki efekt, jakby pchał z wysiłkiem stare drzwi klasztornej furty. Rozwiązanie problemów traci niekiedy takim fałszem jak



snuli, znać nie chcą i odmawiam im człowieczeństwa). Po jakimś czasie wyrasta się z tych marzeń... choć wiedza o tym, że nie masz Shambali i że nigdzie się nie znajdzie Avalonu ani wyspy Hail Brasil, a Eldorado od dawna przecinają już asfaltowe pasma autostrad, jest wiedzą gorzką i budzącą w nas nieuchwytny smutek. Benoit Sokał stara się nam powiedzieć, że nie wszystko stracone i jeżeli bardzo słętego pragnie, nawet dziś można zobaczyć mamuty... potrzebne są tylko wiara, upór i odrobina szaleństwa... Niech każdy z nas zachowa gdzieś w sercu swoją Syberię. Naprawdę warto!

I tym optymistycznym akcentem... [CDA]



muzyczna, która potrafi rozluźnić człowieka jak Tatar krakowskiego trębacza podczas hejnalu. Rzecz jest niezwykła, bo „rosyjską duszę” niełatwo jest imitować, ale twórca muzyki (Inon Zur) zrobił to genialnie. Nie jestem pewien, czy nie sprawił się lepiej od autora muzyki do *Atlantis II*, którą do tej pory uważałem za grę najpiękniej opracowaną pod tym względem.

Kolejnym dowodem szacunku, jaki żywią autorzy gry do odbiorcy, jest możliwość obejrzenia dość ciekawie zaaranżowanej rekapitulacji wydarzeń z pierwszej części - nie mamy tu do czynienia z mechanicznym ich powtórzeniem, tylko ze starannie zrobionym filmikiem, który wprowadza gracza w najważniejsze wątki gry. Po obejrzeniu tego wstępu ci, co jeszcze nie znają pierwszej części SYBERII, z pewnością zechcą ją obejrzeć.

### Zagadki, zagadki...

Nieodłącznym elementem każdej gry fabularnej są zagadki i problemy stawiane graczowi przez twórców gry, a bez których nie sposób pchnąć

moneta trzyzłotowa. Z niczym takim nie spotkacie się podczas gry w Syberię. Wszystkie zagadki są w niej logiczne, a na ich rozwiązanie zawsze można wpaść przy odrobinie pomysłu. Twórcy gry nie poganiają gracza i pozwalają mu pomyśleć - w żadnym momencie nie trzeba się zwinąć jak pijany dozorca przy łapaniu żółwi.

Zagadki są zresztą powiązane z akcją i wynikają z naturalnego jej rozwoju. Nie masz w grze sztucznie piętrzonych przed graczem problemów (aby otworzyć jakieś drzwi, trzeba wykuć u kowala klucz, kowal jest jednak pijany jak baba i trzeba go najpierw wyprowadzić ze stanu wskazującego na spożycie, a do tego potrzebny jest płyn po kwaszonych ogórkach, którym żona piekarza, ta jednak nie chce go odstąpić, chyba że... Gdy już po tytanicznych wysiłkach i zrobieniu kilkunastu mil „pieszkom” otrzeźwiesz kowala, okaże się, że potrzebny ci jest odcisk klucza, do czego musisz mieć wosk... Diabli człeka biorą, zwłaszcza że najchętniej byłbyś rozwalili te za... smolone drzwi wiszącym obok toporem). Kiedy będziesz grał w Syberię, z takimi problemami się nie zetkniesz. Dawno nie spotkałem gry, w której zagadki są tak logicznie powiązane w sensowną całość - a wszystko jest wystarczająco trudne, tak byś po uporaniu się z kolejnym postawionym przed tobą zadaniem nie bez satysfakcji skłonił się przed lustrem.

Godzi się też napisać, że gra ma skromne wymagania sprzętowe (porównajcie je z tym, czego od graczy żądają twórcy kolejnego, czy *Póllifa*). Po zakupieniu SYBERII II możecie być prawie pewni, że pójdzie na twoim komputerze bez zaciachów i problemów.

Na koniec jedna uwaga - bardzo osobista, ale zachęcam do jej przemyślenia. Gry SYBERIA i SYBERIA II są o tyle niezwykłe, że odwołują się do niespełnionych pragnień i marzeń z dzieciństwa - każdy z nas miał chyba kiedyś taki tajemniczy ląd, wyspę czy krainę, którą bardzo chciał zobaczyć (a tych, co takich marzeń nie





# WITAJCIE W DŻUNGLI!

## REALISTYCZNA BRŃ

Prowadź walki z użyciem wystarczającej ilości nowoczesnej broni, aby spowodować poważne zniszczenia. Bądź sprawcą sporej eksplozji, dzięki wyrzuceniu z ramienia rakietę Stinger albo walcz na bliższym dystansie z karabinem M-4 w dłoni i opcjonalnym granatnikiem M203.

## PROWADŹ, LATAJ I PILOTUJ DUŻĄ IŁOŚĆ POJAZDÓW

Możesz kontrolować wszystkie dostępne pojazdy - od potężnego transportera LACAC przez potężne Strykery, aż po małe, szybkie i zabójcze FAV oraz Little Birdy z mini-działkami.

## OGROMNE LOKACJE W DŻUNGLI

Mapy pełne zarośli i drzew, które rozciągają się na obszarze 64 km kwadratowych z widocznością do 1 km.

## ZACIĘTE BITWY WIELOOSOBOWE

Weź udział w starciach na serwerach NovaWorld - tocz bitwy wraz z ponad 100 innymi żołnierzami!



„Muszę przyznać, iż po kilku godzinach, jakie poświęciłem na Join Operation, czekam na premierę gry z dużą niecierpliwością!”

virus\_

„Czeka nas kawał dobrej zabawy, zaś dla fanów wirtualnych walk to z pewnością pozycją wręcz obowiązkową!”

onet.pl gry



Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko Gra” to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za gry i za nic więcej.

# JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING



**NOVALOGIC**  
www.novalogic.com

www.jointopsthegame.com



PLAYS BEST ON  
**ALIENWARE**



**NovaWorld**





PRODUCENT: TURTLE ROCK STUDIOS  
DYSTRYBUTOR: CENEGA  
WWW.CS-CONDITIONZERO.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 500 MHz  
RAM: 96 MB  
GRAFIKA RAM: 16 MB

GHOST - CS PO LIFTINGU MOŻE SIĘ PODOBAĆ - CHOĆ NIE WSZYSTKIM.

CS jest chyba najpopularniejszym i najdłuższym utrzymującym wysoką pozycję sieciowym shooterem FPP. Dlatego Condition Zero stawiano duże wymagania, ale też oczekiwano tej gry ze sporymi obawami. O tym, jak CS:CZ wyszedł z tej opresji, dowiecie się z recenzji.



# COUNTER STRIKE

## CONDITION ZERO

**Tak** się akurat składa, że ostatnimi czasy pogrywam w Counter-Strike'a w sieci osiedlowej, więc postarałem się o CS:CZ, gdyż mogę w miarę na świeżo odnieść się do ewentualnych zmian w stosunku do pierwowzoru. Prawdę mówiąc, po zapowiedziach spodziewałem się, że dostanę do ręki podrasowanego CS-a, z dodatkowymi planszami oraz z możliwością toczenia rozgrywki z botami. Tymczasem zamiast oczekiwanych dwóch, dostałem cztery tryby rozgrywki.

### Counter-Strike online

Zacznę od najbardziej znanego, czyli klasycznej rozgrywki sieciowej z innymi graczami. I tu, bez owijania w bawełnę można powiedzieć, że jest to stary dobry Counter-Strike. Oczywiście zdecydowanie poprawiono grafikę, jest lepiej udźwiękowiona, są fajne muzyczki, ale cała reszta jest taka sama. No, prawie. Znowu mamy dwa zespoły, terrorystów i antyterrorystów, te same postacie, takie samo uzbrojenie i ekwipunek i te same cele misji, identyczny interfejs i klawiszologia, prawie takie same plansze. (Na kilku bo wiem zauważyłem zmiany, które wymuszają zmianę taktyki ich rozgrywania.) Podobnie jak poprzednio za wykonywanie poszczególnych zadań uzyskujemy kasę, za którą przed następną rozgrywką kupujemy broń, amunicję i ekwipunek. Jeśli ktoś grał w CS-a, to z marszu może zagrać sieciowo w CS:CZ.



### Counter-Strike z botami

Tu pojawia się pierwsza innowacja w stosunku do oryginału. Możliwość zagrania w CS-a w domu, bez sieci i kolegów. Te same mapy, co w sieciówce, te same zasady walki i cele misji. Tyle tylko, że za towarzyszy i wrogów mamy sterowane przez komputer boty. I tu należy się duża pochwała. Ciężko jest przygotować tak boty, żeby odniosło się wrażenie, że gra się z żywym przeciwnikiem. W CS:CZ ta rzecz udało się całkiem nieźle. Boty grają całkiem nieźle zarówno jako nasi kompani, jak i jako wrogowie. Nie zauważyłem też nadmiernego schematyzmu ich działania. Ba, czasem zachowują się w sposób wręcz zaskakujący, a co za tym idzie - bardzo ludzki.

Generalnie jednak popełniają jeden poważny błąd. Gdy zaczną rozminowywać ładunek, robią to tak długo, dopóki go nie rozbiją. Problem w tym, że w tym czasie ignorują przeciwnika ładującego w nich, ile wlezie,



Jak zwykle wsparcie przybywa dopiero wtedy, gdy trzeba już tylko pozamiatać.



Misja multi z botami, gdzie miałem kłopoty z rkm'em.



## Pół żartem, pół serio!

W wielu miejscach widać, że twórcy nie podeszli do swego dzieła na kolanach i ze śmiertelną powagą. Oto kilka dowodów:



➤ Zarówno w biurach sił policyjnych, jak i na komputerach terrorystów można czasem zauważyć, że nie tylko pracą się zajmują.

➤ W Japonii nie mogło zabraknąć sklepu z mikskami.

➤ Bezprzewodowe technologie rządzą. Tu widać bezprzewodowy monitor.

➤ A to co? Portrety twórców gry? Zapewne, bo tylko te zdjęcia w znajdowanych gazetach są wyraźne.

co nawet botaom na zdrowie nie wychodzi. Zero instynktu samozachowawczego!

### CS z botami i z zadaniami

Ten tryb wciągnął mnie dosyć mocno. O ile dwa poprzednie przypominały mi znanego CS-a, to ten, choć podobny, wprowadził parę dodatkowych elementów, które uatrakcyjniły mi grę. Cała zabawa rozgrywa się również na mapach do sieciowych roz-

Do każdej mapy dobieramy sobie też drużynę. Oczywiście składa się ona z botów. Przy tym wyborze kierujemy się 4 cechami charakteryzującymi poszczególnych członków: jaką bronią się posługują, jaki jest poziom jego umiejętności, współpracy i odwagi (a w zasadzie brawury). Każdy z nich ma swoją cenę, a punkty do naby-

### Deleted Scenes

Czwarty i ostatni tryb rozgrywki. A w zasadzie cała osobna gra, odpalana nawet osobną ikoną i z lekko zmienionym menu. Tym razem mamy do czynienia z klasyczną singleplayerową rozgrywką. Gracz ma do wykonania szereg złożonych misji w różnych zakątkach świata. W czasie ich realizacji wcielamy się w skórę członków różnych organizacji zwalczających terroryzm. Gramy jako amerykański marines, niemiecki policjant, żołnierz SpecNazu, policjant ze SWAT. Praktycznie co zadanie to inna grupa.

Misje są rozbudowane, trzeba je przechodzić etapami. Te na szczęście są połączone w logiczną fabułę. Różnicowanie zadań i lokalizacji powoduje, że trudno popaść w rutynę. Z początku możemy poczuć się lekko zawiedzeni, że przeciwnicy to słabeuszki, ale z każdą kolejną misją spotykamy coraz trudniejszych wrogów, z coraz mocniejszym arsenałem. W niektórych misjach na zakończenie trafimy na wrogów, których można bez wahania określić jako bossów. Trafiają się też utrudnienia jak automatyczne działka, pola minowe czy ładunki z czujnikami laserowymi. Są też momenty, w których jesteśmy ograniczeni czasowo, np. tykającym zapalnikiem bomby.

### Deleted Scenes - zadania

Jest ich sporo rodzajów: konwojowanie, odnalezienie i uwalnianie zakładników, ochrona VIP-a, misja ratunkowa, wysadzenie silosu z rakietami nuklearnymi, likwidacja szefa terrorystów, odbicie z rąk terrorystów wieźowca, rozbrojenie ładunku nuklearnego, odbicie kompana z drużyny, penetracja wrogiej bazy, przedarcie się do punktu ewakuacyjnego, wysadzenie czegoś itp. Ufff - pomysłów twórców nie brakowało, jak to w życiu bywa, w czasie wykonywania misji trafiają się nieoczekiwane zwroty akcji i zmiana celów albo pojawienie się nowych. Żeby nie było też zbyt łatwo, nie da się przejść

**Counter-Strike: Condition Zero mimo sporej ceny i niepowalającej grafiki jest grą udaną. I do tego wszystkiego chodzi to całkiem dobrze nawet na słabym sprzęcie.**

grywek. Ale tu na początku wybieramy jeden z czterech poziomów trudności. W tym trybie gramy tylko przy pomocy antyterrorystów. Mapy są pogrupowane po trzy i aby uzyskać dostęp do następnego zestawu, trzeba najpierw ukończyć rozgrywkę na aktualnym. Utrudnienie i jednocześnie dodatkowe wyzwanie to specjalne zadania, jakie należy zrealizować na danej mapce. Jest jedno obowiązujące na wszystkich i 2-3 dodatkowe dobrane już do konkretnej mapy. Na normalnym poziomie trudności zadaniem generalnym jest wygrać mapę co najmniej trzy razy i mieć przewagę dwóch wygranych. Dodatkowe zadania realizowane podczas walki na danej mapie to np. zabić 10 wrogów w czasie całej rozgrywki, z czego iluś tam z konkretnej broni, zakończyć planszę w ciągu 75 sekund itp. Mapa zostaje uznana za wygraną dopiero po zrealizowaniu wszystkich tych zadań.

cia kolejnych kompanów lub wymiany istniejących na lepszych, zdobywamy, zaliczając kolejne mapy.

Aha. Uważajcie na nadmierne brawurowe boty. Zdarza się bowiem, że taki osobnik wpada na pomysł zabawienia się w samotnego myśliwego. Wtedy ignorując cele misji i nasze rozkazy zapuszcza się na teren wroga, aby zaliczyć jak najwięcej fragów. I zwykle kiepsko na tym wychodzi, bo „i Herkules d\*\*\*, kiedy wrogów kupa”.





Niestety zabrakło kilku gadżetów, które zapowiadano podczas produkcji gry. Mimo że były uwidocznione lub opisane przy wcześniejszych wersjach beta. A mianowicie nie trafiały ani na flary, ani na maski przeciwgazowe. Nie dane mi też było użyć jako broni maczety czy koktajlu mołotowa. Za to pojawiła się zapowiadana wyrzutnia LAW (rodzaj bazooki) i ciężki karabin M-60.

Logan i Katarzyna  
laboratorium gene-  
tycznego też bardzo  
mnie rozbawił...

**GenaServ**  
"Building tomorrow's  
zombies, today"

Krzyż pański z tymi  
snajperami



odporna, hełm kevlarowy, latarka, gogle noktowizyjne, pakiet do rozbrajania ładunków czy w końcu tarcza. W Deleted Scenes dochodzą dodatkowo krótkofalówka, ładunek odpalany ra-

mocniejszy procesor, silną kartę grafiki, to warto dać mu coś, co wycisnie z jego sprzętu ostatnie poty.

Muzyczka jest taka sobie, słychać ją w menu. Audio? Tu widać sporo pozytywów. Właśnie w dwóch miejscach. Podczas gry z botami, bo te potrafią być naprawdę rozgadane, ale dzięki ich komunikatom szybciej orientujemy się w sytuacji na mapie. I drugie miejsce to Deleted Scenes. Zarówno jeśli chodzi o odgłosy środowiska, jak i teksty i dialogi - jest co najmniej niezłe. (Ale w jednej z misji śpiew operowy był tak monotony, że z prawdziwą przyjemnością rozstrzelaliśmy radiodiodę, z którego się wydobywał.)

## Mission Successful

Counter-Strike: Condition Zero mimo sporej ceny (ok. 130 zł) i niepowalającej grafiki jest grą udaną. I do tego wszystkiego chodzi to całkiem dobrze nawet na słabym sprzęcie. Czy jednak osoby grające nałogowo w CS-a skorzystają z tego produktu? Trudno powiedzieć. Jeśli mamy zamiar grać tylko i wyłącznie przez sieć, lepsza grafika jakimś specjalnym atutem nie jest... [CDA]

Wyjazd na techno-party



gry szturmem. Są też momenty, gdy trzeba się zatrzymać, chwilę pomyśleć, porozglądać się. Na szczęście zagadki nie są zbyt trudne i szybko można dostrzec rozwiązanie. W części niektórych misji liczy się też skradanie. Są momenty, w których kawałek drogi musimy przejść kompletnie niezauważeni.

## Arsenał i ekwipunek

Arsenał w CS:CZ jest dokładnie taki sam jak w klasycznym CS. Czyli do dyspozycji mamy nóż, kilka rodzajów pistoletów, strzelb, pistoletów maszynowych, karabinków (w tym snajperskich), rkm i granaty (dymny, oślepiający i odłamkowy). W Deleted Scenes będziemy mogli w niektórych miejscach skorzystać dodatkowo z bazooki oraz ckmów. Oprócz broni posiadamy też dodatkowe wyposażenie. Składają się na nie: kamizelka kul-

diowa, kamera światłowodowa i spawarka. O ile w trybach wieloosobowych kupujemy dowolnie broń i ekwipunek, w Deleted Scenes mamy ściśle zdefiniowane zasoby. Czasem możemy je uzupełnić znalezioną bronią, ale co mnie zdziwiło, nie można zabrać karabinu zabitemu wrogowi.

## Multimedia

Nie da się ukryć, że spodziewałem się mocniejszej grafiki. Jest zdecydowanie lepsza niż w pierwowzorze, ale... Ja rozumiem, że twórcy chcieli, aby gra chodziła nawet na słabym sprzęcie (i ten zamiar udało im się znakomicie). Tylko wydaje mi się, że jak już ktoś ma ten

8

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

WERDYKT

małe wymagania sprzętowe

tryb single player i boty

4 tryby rozgrywki

grafika

malo muzyki

czasem za prosta





# TUNING

**OD Abta DO Zendera**

**132 strony emocji  
& 60 minut jazdy**

**EXTRA DVD**  
Po raz pierwszy  
amerykańskie  
wścigi uliczne

**auto** **TUNING** **KATALOG 2004**  
Nr 1/2004 Indeks 365637

**DVD GRATIS:** **STREET RACING- JAK TO SIĘ ROBI W AMERYCE**  
Cena 25 zł

**TRENDY TUNINGU**  
**STYLIZACJE NADWOZI**  
**UKŁADY WYDECHOWE**  
**MODYFIKACJE WNĘTRZ**

**ZAWIESZENIA**

**FELGI I OPONY**

**JUŻ W SPRZEDAŻY**

© Copyright by Lexipreme Inc. 2004  
Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISSN 1542-1973 04  
9 771642 197045



PRODUCENT: TARGEM GAMES  
DYSTRYBUTOR: BUKA ENTERTAINMENT  
WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 733 MHz  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR - W TYM PRZYPADKU OTRZYMALIŚMY GRĘ WPRAWDZIE NIEZŁĄ, ALE GORSZĄ OD KAŻDEGO

Co wyjdzie, jeśli fani z umiejętnościami zrobią grę łączącą najlepsze cechy swych ulubieńców: *Master of Magic*, *Dark Omen*, *Heroes of Might and Magic* oraz *Warcrafta*? Każda z nich jest przecież klasą samą dla siebie, więc suma takich składników zapowiadała się nad wyraz interesująco.

# Battle Mages

na jedynie pomarzyć. Zaklęcia, jakie mamy na początku do dyspozycji (później specjalnie się to nie zmienia), są po prostu zbyt słabe. Nawet po wyborze ognistego maga mamy do dyspozycji jedynie słabutką kulkę ognia, którą co najwyżej przysmalimy wrogom brwi. Oczywiście rzucając zaklęcie ileś razy pod rząd, pewnie byśmy nieprzyjaciela pokonali, ale że „przeładowanie” czaru trwa tutaj bardzo długo (i co bardzo dziwne, ma się to nijak do posiadanej many), dużo szybciej sami umrzemy. Z nudów.

**Dłaczego? Bo niezależnie od wybranego bohatera nasza obecność na planszy ogranicza się jedynie do przerywników** - poza

nimi magicznie znikamy, choć oczywiście na możliwość rzucania zaklęć ta „niematerialność” nie wpływa. A jak rymują magowie jeszcze w przedszkolu: kogo nie ma, tego się zabić nie da.

## Miasta

Skończyliśmy na tym, że wybiera się startową klasę dla swej postaci. Co dalej? Tutorial i nauka kierowania wojskiem oraz zachowania się w miastach odgrywających tu bardzo ważną rolę. Fajnym pomysłem jest ich samodzielność:

mieszkańcy potrafią nie tylko prosić nas o pomoc, ale i sami zajmują się pozyskiwaniem surowców, ba, wystawiają własne oddziały, by te patrolowały teren i walczyły z bandytami czy innymi miastami! Co jednak ważniejsze, otrzymujemy w nich większość questów, sprzedajemy znalezione surowce, kupujemy nowe jednostki oraz ulepszymy i uzupełniamy stany osobowe w starzych.

Jednak w przeciwieństwie do *HoMM* czy *Warhammera* jedynym ograniczeniem w zakupach jest posiadana przez nas gotówka oraz własne zdolności dowódcze - nie zdarza się coś takiego jak niedobór rekrutów.

## Armie

Mimo to z zakupami się nie rozpędzimy - i to nie przez brak kasy. Jeśli tylko mamy o strategiach pojęcie, zbytnie straty osobowe nam nie grożą, zwłaszcza gdy nasz boss potrafi leczyć. Problem w tym, że nawet wybierając militarystę, bardzo szybko wyczerpiemy limit określony przez cechę „zdolności przywódcze”. Niby jest to dla początkującego militarysty - o ile mnie pamięć nie myli - pięć punktów, czyli teoretycznie nawet pięć oddziałów, ale co z tego, skoro lepsze oddziały zjadają więcej punktów? Co to za armia z trzema oddziałami (2x ulepszona piechota i 1x ulepszony kusznicy), skoro po stracie oddziału nie będzie jej nawet można odtworzyć? Te trzy oddziały to w sumie już 6 punktów, bo

**Mozna nad grą spędzić sporo czasu - całkiem miło zresztą - ale nie zmienia to faktu, że Battle Mages jest jakiś taki zbyt rozlazły.**

**Ponieważ** jednak wymienione przed chwilą tytuły nieco się od siebie różnią, wypadłoby klimat gry bardziej uszczegółowić. Że będzie to fantasy z magią - to oczywiście, gorzej z rodzajem rozgrywki. Żeby nikogo w niepewności nie trzymać, od razu napiszę, że *Battle Mages* turówką nie jest. Co do reszty - najprościej napisać, że mamy do czynienia z *HoMM* w czasie rzeczywistym z elementami zaczerpniętymi z *Dark Omen*.

## Heroes of Warhammer

Grę zaczyna się od wyboru postaci. Jako że dostępne są trzy szkoły magii (niebieska - duchowa, czerwona - ogień oraz zielona - natura), trzy z czterech dostępnych klas to specjalizujący się w pojedynczej szkole magowie. Czwartą jest także mag, ale taki, co zamiast zakuwać w dusznym pomieszczeniu, wolał się ćwiczyć w sztuce wojennej. W magii jest więc dobry inaczej, ale za to może prowadzić do boju większą liczbę oddziałów. Po co magom oddziały? Cóż, tak się składa, że nawet jeśli wybierzemy osobnika przedkładającego magię nad księżki i tak niemal całą brudną robotę będą musieli za niego odwalić najemnicy.

Owszem, swych ludzi wypada w boju wspomagać, ale o tym, żeby kogoś rozwalić bez ich pomocy, moż-







Gra stara, nieco zapomniana, ale i tak znacznie lepsza od Battle Mages - jak znajdziecie, zagrajcie!

RECENZJE

## PRZEDSTAWICIELA WIELKIEJ CZWÓRKI.

limit można obejść jedynie, jeśli lepsza się jednostka lub dostaje jakąś z przyczyn „fabularnych”. Niby fajnie, ale cała idea limitu punktowego jednostek bardzo szybko bierze przez to w łeb.

### Rozwój

Jaki jest bowiem sens powiększania za ciężko zdobyte punkty doświadczenia „zdolności przywódczych”, skoro bardzo szybko liczba jednostek otrzymanych za free w ramach fabuły nawet dwukrotnie ją przewyższa? W dodatku na wyższe poziomy trzeba wywalić coraz to więcej PD-ków, za które lepiej dokupić sobie nowe zaklęcia czy umiejętność - bo to i taniej, i lepsze efekty przynosi. W dodatku od razu je widać, a nie dopiero za ileś tam misji... Jeśli już koniecznie chce się nam jakąś cechą zwiększyć, najlepiej magię - przynajmniej co pięć jej poziomów będziemy mieli dostęp do wyższego kręgu zaklęć.

Co się zaś tyczy samego zdobywania PD-ków, mamy tu żelazny standard: przyznawane są one za walkę z wrogami - albo dokładniej za to, że nasi chłopcy kogoś zaciukali. Przy czym jednostki dostają punkty tylko za wrogów, których sami pokonali, a nasz boss za wszystkich pokonanych, niezależnie od tego, kto przyłożył do tego rękę.

### Magia

Jak już pisałem, magia została podzielona na trzy szkoły. Każda z nich oferuje pięć poziomów zaawansowania, z pięcioma zaklęciami poziomu 1, czterema 2 i aż do jednego zaklęcia poziomu 5. Zaklęcia są ze sobą powiązane, tzn. nie można się nauczyć czaru wyższego poziomu, jeśli nie zna się połączonych z nim zaklęć poziomów niższych. To jednak sensowny standard, czego nie można niestety napisać o samym rzucaniu zaklęć.

Aby móc jakieś zaklęcie rzucić, najpierw trzeba je sobie „przygotować”. Przy czym niezależnie od poziomu naszego maga, zawsze ma on do dyspozycji po jednym zaklęciu z każdego znanego poziomu - nieważne, ile poznany szkół. Trzeba się więc zawsze zdecydować, czy bardziej przyda się nam coś z 1 poziomu szkoły natury, ognia czy może umysłu. Wymiana zaklęcia na inne jest wprawdzie możliwa w dowolnym momencie, ale nowe zaklęcie musi się najpierw naładować...

Zresztą dokładnie z tego samego powodu jedyną szansą na częste używanie magii w walce jest wcielenie do swych sił jakiegoś maga czy szamana. Posługują się oni magią równie sprawnie, co kusznicy kuszą, podczas gdy my... cóż, jedno zaklęcie na kilkadziesiąt sekund to naprawdę niewiele. I choć wraz z poziomami wzrasta tempo przeładowania zaklęć, mimo wszystko śmiesznie wygląda sytuacja, w której nasz ratujący świat superbohater radzi sobie z zaklęciami gorzej od magów, których wcielił do swojej armii...

### Miecze

Choć o jednostkach już w paru miejscach było, pora to wszystko zebrać i uściślić. Po kolei - jednostki mają punkty doświadczenia i poziomy, mogą także awansować na wyższe poziomy



wtajemniczenia, tzn. po zdobyciu odpowiednio wysokiego poziomu można je w mieście „zamienić” na lepszą jednostkę, nie patrząc na limity punktowe. Dodatkowo jednostki mogą posiadać po kilka przedmiotów magicznych: zwiększających siłę w walce, moc czarów czy obronę. Przedmioty można swobodnie przenosić pomiędzy jednostkami, nie giną również po śmierci ostatniego wojownika, choć jeśli pozostawi się je na ziemi, można być niemal pewnym, że prędzej czy później ktoś się nimi zainteresuje...

Jeśli chodzi o liczebność, jako pojedyncza jednostka występuje zarówno jeden, jak i kilku wojów - zazwyczaj 6 lub 8. Choć kieruje się nimi jak jedną grupą, każdy z nich ma własny pasek życia, więc po większych bitwach może nam zostać samotny mściciel... Ale dopóki oddział nie został całkowicie rozgromiony, można go w mieście orestaurować bez utraty doświadczenia. Ale nie w każdym.

Są bowiem misje, które wykonujemy na terytorium orków czy elfów. W należących do nich miastach też można otrzymać questy, kupić jednostki czy sprzedać surowce, ale już z uzupełnieniem stanów osobowych będzie gorzej - u orków można uzupełnić tylko orkowe jednostki, u elfów - elfie, a u ludzi - ludzkie. Niby logiczne, ale cholernie wkurzające. Przez limity punktów dowodzenia nie można bowiem uzupełnić armii nowymi oddziałami, chyba że pozbedziemy się innych jednostek i nie przeszkadza nam, że nowa armia będzie o połowę mniejsza... na większą nie mamy punktów.

### Reszta

O fabule nie ma się co rozwodzić, bo w śmierci mentora, którą musimy wyjaśnić, czy wielkim klejnocie utrzymującym jedność świa-



ta niczego odkrywczego nie ma. O multi warto napisać tylko tyle, że jest: można sobie powalczyć w Necie, podobnie jak w HoMM z Warhammerem. Muzyka to połączenie średniowiecznych klimatów z rockiem, który wchodzi w czasie walki. Grafika jaka jest, każdy widzi - źle nie wygląda, ale i zachwycać się nie ma czym. Z grywalnością też jakoś specjalnie dobrze nie jest. Owszem, można nad grą spędzić sporo czasu - całkiem miło zresztą - ale nie zmienia to faktu, że Battle Mages jest jakiś taki zbyt rozlazły.

Szkoda, bo w teorii z połączenia najlepszych cech czterech wspomnianych na wstępie gier mogło wyjść coś naprawdę świetnego, a otrzymaliśmy grę wprawdzie niezłą, ale gorszą od każdego przedstawiciela wielkiej czwórki. [CDA]





» PRODUCENT: EMPIRE INTERACTIVE  
» DYSTRYBUTOR: BLITZ GAMES  
» WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK

» WIN 98/ME/00/XP  
» PROCESOR: P600 MHz  
» RAM: 64 MB  
» GRAFIKA: RAM: 32 MB

EGM - CZYLI O TYM, JAK Z PRZECIĘTNEGO FILMU ZROBIĆ SŁABĄ GRĘ.

# BAD BOYS II

Ponieważ w grach przygodowych zrobił się lekki zastój, a coś pisać trzeba, naczelny dał mi do oceny grę *Bad Boys II*. Pewnie dlatego, że niebacznie przyznałem się, iż oglądałem filmy *Bad Boys I* i *Bad Boys II*. Oba – a zwłaszcza drugi – idealnie ilustrują tezę, że w Hollywood kręci się teraz filmy obliczone na *target*. Tym jest typowy amerykański widz: dwunastoletni półnalfabeta z mniejszości etnicznej.

**I dla takiego** widza angielski film *Szalerstwo króla Jerzego III* w US-ju trzeba było promować jako film *Szalerstwo króla Jerzego* – bo „ludzie nie pójda oglądać części III, nie obejrząwszy pierwszej I ani II” – a tak właśnie odebrano nieścisłe rzymskie „3” w tytule.

Niewątpliwie kasowy sukces filmu *Bad Boys 2* (patrz ramka) postanowili zdyskontować ludzie z Blitz Games i Empire Interactive, prezentując nam grę *Bad Boys II*. W grze na przemian wcielasz się w rolę to jednego, to drugiego bohatera. Oba mają strzec prawa na ulicach Miami, co w interpretacji twórców gry zawiera się w regule „przyj i ziej”.

## Przyj i ziej!

Przyj przed siebie i ziej ogniem, niszcząc wszystko, co się nawinie pod lufę. Linia scenariusza jest prosta jak zacięcie batem – i nie warto o niej pisać, bo nie scenariusz stanowi o wartości gry. Najwyraźniej scenarzyści wyznają zasadę, że im głośniej kniesz, tym łatwiej ci wszystko w życiu idzie. Oba bohaterowie mogliby startować w olimpijskim Konkursie na Najczęstsze Używanie Słów Grubych i Żelzywych. Miejmy nadzieję, że tej gry nikt ambitny polonizować nie będzie, bo kiepski tłumacz to spartoli („o jasna anielka, ty brzydki tytku, chyba ci dokopię w tę twoją tłustawą pupcię, psiakrew, cholera, a niech to!!!”), a rzetelny pójdzie siedzieć za obrazę moralności – choć gra nie jest dla moralistów, zawsze się jakiś gotów przy-czepić.

Największą (wedle mojego rozeznania) wadę gry wymienię od razu, by – jak mówią pracownicy MPO – skończyć z brudną robotą i móc się zabrać za czyszczenie szamba. Jak w wielu innych grach P i Z, nie można zrobić zapisu gry

ciwnika). Potem akcja – i twój bohater wyskakuj nie czymś diabeł z pudełka i grzeje tam, gdzie chciałeś (strzałem możesz nawet wytrącić przeciwnikowi broń z rąk). Bezbronny przeciwnik pokornie kłeka i zakłada ręce za głowę, ale skoro otrzymujesz dodatkowe punkty za wyeliminowanie go... wiadomo, co trzeba mu zrobić. Paf!

## Im dalej, tym bardziej krwawo

Im dalej, tym trudniej – co w końcu jest naturalne. Na przykład Rosjanie uwielbiają skoki przez szyby i wykonują je z nieklamany wdziękiem. Potrafią się też wspaniale przewijać w bok, tył i przód. Niestety, strzelają bez wdzięku, ale za to celnie. Źródłem prawdziwej przyjemności za to jest fakt, że możesz strzelać w dowolną część ciała nieprzyjaciela, który reaguje odpowiednio do miejsca trafienia. Al jest niestety tylko pozornie wysokie – przeciwnicy zachowują się schematycznie i po po-

**Gra przeznaczona jest dla maniaków wszelkiej rozwałki i destruktorów z IQ odczuwalnie niższym od przeciętnej.**



wtedy, kiedy się zechce. Jest to wada kardynalna wystarczająca, aby grę rzucić na ziemię i odtączyć na niej indyjski Taniec Zemsty (śmierć bladej twarzy, mniam, mniam, mniam, mniam, mniam! Niech się usmaży, mniam, mniam, mniam, mniam, mniam! Na tym pał powolutku niech się smaży aż do skutku, śmierć bladej twarzy! Mniam...).

## Nie dla filozofów

Gra nie została zrobiona na użytek ludzi, którzy kochają Spinozę i logikę formalną – przeciwnie, twórcy gry stworzyli system Cover Points (strategicznie rozmieszczone migające dyski na podłodze czy ziemi, w których Mike i Marcus mogą się bezpiecznie skryć – ty zaś możesz spokojnie wycelować, naprowadzając celownik na dowolną część ciała prze-

nownym wycytaniu sytuacji możesz być pewien, że zaczną wyskakiwać według tego samego wzoru.

Nieprzyjaciele zachowują się dość osobliwie – i czasami ma się wrażenie, że nie bardzo wiedzą, do kogo powinni strzelać. Reagują jak automaty. Ja wiem, że szkoleniem w rosyjskiej mafii zajmują się podoficerowie, którzy przedtem ćwiczyli carskiego rekruta, ale automatyzm reakcji przeciwników naszych bohaterów jest aż śmieszny. Potrafią o – na przykład – skryć się za filarem od strony nadbiegającego policjanta, jeżeli ten po drodze skreśli, bo postanowi zająć wroga z boku!

## Nie podskocz

Ciekawym pomysłem jest absolutna niechęć bohaterów do oderwania się od matki-ziemi. Nasi „badbojsi” choć biegają nons-stop bez śladu zmęczenia na twarzy, przeskoczyć np. przez ładę baru nie potrafią. W niektórych sy-





## Nieżłe filmy o niedobrych glinach

*Bad Boys* (1995) to film, który znakomicie pasuje do takiej opinii. Reżyser opowiada w nim historię dwu policjantów o nazwiskach Mike Lowry i Marcus Burnett, którzy robili, co mogli, aby przygwoździć bezwzględne handlarza narkotyków pragnącego opanować rynek w Miami. Jeden z nich miał rodzinę, drugi był kawalerem (co miało pewne znaczenie dla akcji filmu), obaj zaś lubili szybkie samochody i strzelaniny na ulicach miasta.

Film dostarczał tego aż nadto. Zwyczajna ochrona świadka (urodziwej i baaardzo długonogiej dziewczyny w typie „laska o złotym sercu dla wszystkich”) zamieniała się w serię pościgów, ucieczek i strzelanin, a te przebiegały ostatnia scena na lotnisku.

tuacjach dzielny policjant woli drzwi rozwalić granatem, niż przeskoczyć na drugą stronę.

## Przepraszam, czy tu biją?

Abyśmy nie zapomnieli, że bohaterowie są jednak policjantami, po zakończeniu jakiejś grubszej rozróby na ekranie widzimy podsumowanie naszych dokonań (koszt sumaryczny dokonanych przez nas zniszczeń, ilość zebranych dowodów rzeczowych, ilość wziętych jeńców, ilość zastrzelonych przestępców, którzy rzucili broń i ogólną ilość zabitych). Sumy bywają takie, że wdzięczni przedsiębiorcy pogrzebowi powinni obu policjantom wystawić pomnik Żywiecia Rodziny.

Z drugiej strony, twórcy ułatwili graczowi orientację – nie masz w grze żadnych mateczek z działkami, niewinnych spacerowiczów czy zbłąkanych kotków – dosłownie każdy, kogo na

Nawet jak na owe czasy film szokował łatwością, z jaką jego bohaterowie używali słów zawieszonych (oczywiście polscy tłumacze jak zwykle go wykastrowali) i z lubością rozwalali stojące na poboczu samochody spokojnych obywateli.

W ubiegłym roku jankescy producenci postanowili powtórzyć sukces i wyprodukować film *Bad Boys II* z tymi samymi aktorami i wedle znanej reguły „to samo, ale więcej”.

Skoro sukces osiągnięto dzięki nagromadzeniu scen gwałtu, strzelanin i samochodowych pościgów, należy zrezygnować ze wszystkiego, co jest pomiędzy – i kasa murowana.

W efekcie BB II to właściwie jeden ciąg strzelanin i pościgów, w których przerwy następują tylko wtedy, gdy bohaterowie muszą zmienić magazynki albo samochód. I w Ameryce się to, rzecz jasna, spodobało. Wcale mnie to nie dziwi.

## Bad animations

Zaskakująco kiepską jakość przedstawiają natomiast wstawki animowane, które są kolejnymi przerywnikami pomiędzy jedną rzezią a drugą. Dawno nie widziałem tak podłych filmików. Rzecz jest o tyle interesująca, że o ile sama gra wygląda wizualnie niezgorzej i można ją wyświetlić w dość wysokiej rozdzielczości, o tyle w scenkach „przerwywanych” jest tak kosztowne ziarno, a postacie tak schematyczne, że odczuwasz ulgę po zakończeniu każdej z tych scenek.

## Średnia muzyka

Muzyka jest częściowo zerznięta z filmu, a częściowo własna – w zamyśle autorów gry podkreśla niebezpieczne sytuacje. W sumie ani gorsza, ani lepsza od innych ilustracji muzycznych w takich nawalankach.

6000 kul na minutę... w końcu go trafi!

potykają na ognistej drodze bohaterowie, otwiera do nich ogień bez ostrzeżenia. Dlatego nie musisz mieć żadnych skrupułów, strzelając do ludzi. Jeżeli facet jeszcze do ciebie nie grzeje, to tylko dlatego, że nie słyszał dotychczasowej strzelaniny (co samo w sobie jest dość dziwne, bo obaj bohaterowie robią tyle hałasu, że zagłuszyliby bitwę pod Monte Cassino). Nie miej skrupułów i walnij go, zanim on walcie ciebie. Zachwycająco prosty obraz świata.

## Bang! Trzask! Dup!

Gra – jak już napisałem – przeznaczona jest dla maniaków wszelkiej rozwałki i destruktorów z IQ odczuwalnie niższym od przeciętnej – można tu prawie wszystko ostrzelać i rozpalić na atomy. Telewizory wybuchają z przemiłym dla ucha hukiem, butelki eksplodują, w ścianach robią się dziury – wszystko to jest miłe i wdzięczne, jeżeli ktoś ma zadatki na małego terminatora. Osobliwie przyjemne jest rozwalanie wielkich akwariów z rybkami

## Gadka-szmatka

Grę testowałem na sprzęcie mieszczącym się w dolnej strefie wymaganych stanów średnich. W scenkach animowanych zacinęła się jak początkujący cyrulik, a żadnemu z bohaterów nie udało się wypowiedzieć kwestii bez jękania. Natomiast sama gra chodziła bez zarzutu.

## Bad game?

Niekoniecznie, pogrążyć się da. Mając do wyboru kiepski film akcji w TV (pozdrowiamy Polsat!) i tę grę – wybrałbym grę. Na szczęście można zawsze wziąć z półki książkę i pogrążyć się w lekturze – a mając do wyboru tę grę i książkę, wybrałbym książkę, nawet gdyby była to książka telefoniczna. Howgh! [CDA]



Carrera

www.carrera-toys.pl





► PRODUCENT: HEAVEN X  
 ► DYSTRYBUTOR: LK AVALON  
 ► CENA: 50 ZŁ  
 ► WWW.LKAVALON.COM

► WIN 98/ME/00/XP  
 ► PROCESOR: 600 MHZ  
 ► RAM: 128 MB  
 ► GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK - I TAKIE COŚ, KURR...KA, JEST NASZYM TOWAREM EKSPORTOWYM?!

Uwaga! Gra nie testowana na zwierzętach. Za to testowana na kilku redaktorach. O ile gdybyśmy kazali w Kokomando grać np. kurcze, od razu rzuciłyby się na mnie wszelkie organizacje ekologiczne, to już Amnesty International takim np. Czarnym Iwanem nawet by sobie nie zawracało głowy.

# KOKOMANDO

## Kokomando do Iraku

LK Avalon podpisało kontrakt z firmą International Software Company, dzięki czemu Kokomando będzie dystrybuowany w Kuwejcie, Arabii Saudyjskiej, Zjednoczonych Emiratach Arabskich, Katarze, Bahrajnie i przede wszystkim właśnie w Iraku. Obawiam się, że w ten sposób radykalnie podgrzejsze nastroje antypolskie w krajach arabskich.

**Na początku** wpadłem w panikę. Uważam się za osobę całkiem młodą, ale grając w Kokomando poczułem się dziwnie niedoświadczony - nijak nie mogłem okiełznać sterowania tej cholernej gry. Nie byłem w stanie przejść pierwszego etapu (choć przyznaję, że kolejne były znacznie łatwiejsze - co jednak gry nie ratuje), który w innych tego typu grach jest najczęściej głupoodporny (nie da się na nim zginąć) i służy jedynie do zapoznania się ze sterowaniem. Nie tutaj.

### O pierwszym etapie

Obawiający się o moje ego mogą jednak spać spokojnie. Grę dałem po kolei trzem redaktorom (w tym Constantemu Fochowi, który na zręcznościówkach nie jeden pad połamął) - cały czas z tym samym skutkiem. Po kilku próbach wszyscy odchodzili z przekleństwem na ustach, ginąc za każdym razem po 5-10 sekundach grania. Pozdrowienia dla betatesterów! O ile byli, w co wątpię.

### O podstawach

Zacznijmy „ab ovo” - od otworzenia wielkiego pudła. Nie znajdziecie w nim nic poza pudełkiem z płytą i kartą rejestracyjną. Po zakończeniu instalacji większość niecierpliwych graczy stwierdzi, że komputer się zawiesił - na przejście do głównego menu gry

trzeba czekać bardzo długo. Co gorsza, na ekranie nie ma żadnego paska ładowania, tylko nieaktywny pulpit Windows (i przez jakiś czas - logo gry, brzydkie zresztą).

### O tym, z czym jeść kurczaka

Sama gra zaś jest prosta i nic nowego do gatunku nie wnosi - kierujemy uzbrojonym po zęby kurczakiem, w którego arsenale są między innymi kusza z zapalnikami, pistolet na wodę, a nawet wyrzutnia jajek.

### O złej budowie etapów

Etapy skonstruowane są w sposób prosty i zły. Niekiedy się zdarza, że kurczak może się znaleźć w sytuacji bez wyjścia. W takim przypadku pomagają tylko przyciski odpowiedzialne za samobójstwo. Niech mi ktoś wytłumaczy - po jaką cholere ktoś dał taką opcję w grze dla dzieci?! Poza tym, część przygotowanych dla graczy niespodzianek można obejść, idąc po lekko pochylonych skałach (bohater ma - widać - bardzo chwytne pazury).

### O potyczkach i kolizji

Przeciwnicy. Po pierwsze, żeby do nich trafić, trzeba mieć duże szczęście, gdyż autorzy nie dali nam możliwości widoku z pierwszej osoby i dokładnego celowania z broni. Jednak nawet gdy się już uda kogoś ustrzelić,

pada on tylko na niedługi czas, podczas którego możemy od niego uciec i iść dalej. I tu pojawiają się

schody, gdyż panowie z HeavenX najwyraźniej nie chcieli, żeby kurczak przechodził przez leżących przeciwników - przez co „obudowa- li” je niewidocznym akwariem, przez które nie sposób przeskoczyć ani go ominąć - co jest szczególnie irytujące, gdy ciało przeciwnika zagradza przejście do dalszej części etapu - a tak jest najczęściej.

### O wstydzie

Wstyd mi, że istnieją ludzie, którzy tę grę chcą opchnąć graczom za 50 złotych, podczas gdy jest ona znacznie poniżej poziomu pierwszego Croca. Wstyd mi, że taka gra jedzie za granicę. Wreszcie wstyd mi za LK Avalon, któremu nie chciało się poświęcić chwili, żeby przetestować wydawaną przez siebie grę.

### O cholera

Kokomando to produkcja brzydka, niegrywalna, o fatalnym sterowaniu, złe rozłożonym stopniu trudności, niefunkcjonalnym silniku odpowiedzialnym za kolizję obiektów i nędzną muzykę. Na koniec jednak trzy słowa pozytywne - mogło być gorzej. Kolejne etapy są bardzo kolorowe i zróżnicowane graficznie. Miło też mi było pograć w jednym etapie w wyścig - wyszła z tego całkiem sympatyczna gra w grze. [CDA]

KOKOMANDO

**3**

GRYwalność: 2  
 VIDEO: 4  
 AUDIO: 3

**WERDYKT**

- minigierka - wyszyci
- zróżnicowanie kolorystyczne
- sterowanie, a co za tym idzie...
- idiotycznie trudny pierwszy etap
- pod każdym względem niedopracowana



► Ostatni etap. Niewielu będzie na tyle cierpliwych graczy, którzy go zobaczą.

► Wyścig to jeden z ciekawszych fragmentów gry. Choć i on szybko się nudzi.



# nowe logosy i dzwonki

www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM:  
Plus, Era, Idea, HEYAH

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail sms@mobila.pl

TAPETY KOLOR / NOKIA  
SMS 7365 / 3,66 zł

DZWONKI MONO / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 zł

DZWONKI POLI / MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, NOKIA\* / SMS 7365 / 3,66 zł

| MONO        | POLI*       | hip hop / polska                   |
|-------------|-------------|------------------------------------|
| AA22.025127 | DD22.001580 | Natalia Kukulska, Decymy           |
| AA22.027740 | DD22.001691 | Liber&Doniu, Skarby                |
| AA22.026316 | DD22.001669 | Trzeci wymiar, Skamieniali         |
| AA22.026317 | DD22.001688 | Mezo, Futbol                       |
| AA22.024632 | DD22.001509 | Bajm, Noc po ciężkim dniu          |
| AA22.026278 | DD22.001655 | Magda Femme, Daleko stąd           |
| AA22.025145 | DD22.001623 | Kasia Stankiewicz, Francuzeczka    |
| AA22.027901 | DD22.001707 | Grammatik, Reaktywacja             |
| AA22.027861 | DD22.001698 | Fu, Nie mów mi                     |
| AA22.027737 | DD22.001689 | Flexxip, List                      |
| AA22.024747 | DD22.001543 | Peja, Dotknij gdzie chcesz         |
| AA22.024735 | DD22.001542 | Owal, Rapnastyk                    |
| AA22.024913 | DD22.001577 | Ania Dąbrowska, Tego chciałam      |
| AA22.023387 | DD22.001466 | Reni Jusis, Ostatni raz nim zniknę |
| AA22.020715 | DD22.001391 | Kayah, Testosterone                |
| AA22.026284 | DD22.001687 | 52 Dębiec, Konfrontacje            |
| AA22.026285 | DD22.001661 | Ascetoholix, Gra światła           |
| AA22.024834 | DD22.001570 | Blue Cafe, Love Song               |
| AA22.024525 | DD22.001502 | Marcin Rozynek, Nick Of The Time   |
| AA22.027862 | DD22.001699 | Jeden Osiem I, Czasem tak bywa     |
| AA22.024246 | DD22.001490 | Hey, Muka                          |
| AA22.027900 | DD22.001706 | Grammatik, Nie ma skróconych dróg  |
| AA22.027863 | DD22.001700 | Republika, Odchodząc               |
| AA22.025129 | DD22.001601 | Wzy, Julia, tak na imię mam        |
| AA22.024748 | DD22.001544 | LWO, Nie bój się zmiany na lepsze  |

| MONO        | POLI*       | pop / rock                              |
|-------------|-------------|-----------------------------------------|
| AA22.024914 | DD22.001604 | Erika, I Don't Know                     |
| AA22.025134 | DD22.001591 | Kurt Nilsen, She's So High              |
| AA22.024926 | DD22.001590 | Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded    |
| AA22.027738 | DD22.001690 | HIM, Solitary Man                       |
| AA22.026420 | DD22.001683 | Rasmus, Funeral Song                    |
| AA22.026421 | DD22.001671 | Schiller, I feel You                    |
| AA22.026282 | DD22.001659 | Safari Duo, All The People In The World |
| AA22.026281 | DD22.001658 | Kate Ryan, Only If I                    |
| AA22.024848 | DD22.001571 | Outcast, The Way You Move               |
| AA22.024847 | DD22.001573 | Groove Coverage, Poison                 |
| AA22.027898 | DD22.001708 | Black Eyed Peas, Hey Mama               |
| AA22.026417 | DD22.001678 | INXS, Never Tear Us Apart               |
| AA22.026416 | DD22.001673 | Geri Halliwell, It's Raining Men        |
| AA22.026279 | DD22.001656 | LMC i U2, Take Me To The Clouds Above   |
| AA22.025138 | DD22.001618 | Killer, Naughty Boy                     |
| AA22.024920 | DD22.001606 | Lyttle Kevin, Turn Me On                |
| AA22.024849 | DD22.001574 | Zalef, What I Am                        |
| AA22.024845 | DD22.001575 | The Offspring, Hit that                 |
| AA22.024928 | DD22.001584 | Britney Spears, Toxic                   |
| AA22.026415 | DD22.001675 | Guns N'Roses, November Rain             |
| AA22.026413 | DD22.001677 | Doors, Break On Through                 |
| AA22.025508 | DD22.001640 | Starsailor, Four To The Floor           |
| AA22.027899 | DD22.001710 | Everlast, White Trash Beautiful         |
| AA22.025505 | DD22.001637 | Emma Bunton, What took you so long      |
| AA22.024917 | DD22.001581 | Incubus, Megalomaniac                   |

\* Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage; Samsung: C100, E700, E710, N600, N620, P400, S100, S300, T100, T700, V100, V200, X600; Sony Ericsson: P800, P900, T230, T610, T628, T630, Z600; Siemens: A60, C55, C60, C62, M55, M60, S55, S55i, S51; Motorola: Modele C350, C450, C550, C650, T720i, T722i, v300, v500

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek monofoniczny wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli masz telefon Nokia i chcesz ściągnąć nowy dzwonek polifoniczny wysyłaj SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Sony Ericsson wysyłaj DD22.(numer dzwonka), Siemens wysyłaj DD22.(numer dzwonka), Samsung wysyłaj DD22.(numer dzwonka), Motorola wysyłaj DD22.(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonek monofoniczny) lub 7365 (dla dzwonek polifoniczny) o treści: AA22 (lub) DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla dzwonek monofoniczny AA22.105599.505779351. Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP oraz uaktywnioną opcję odbioru zakładek WAP (telefonu Motorola).

WIADOMOŚCI GRAFICZNE / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 zł

|             |             |             |             |             |             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| AA22.024712 | AA22.027722 | AA22.028041 | AA22.027724 | AA22.015753 | AA22.023051 | AA22.027713 | AA22.011543 |
| AA22.026757 | AA22.028018 | AA22.026863 | AA22.026775 | AA22.028019 | AA22.027709 | AA22.010494 | AA22.027011 |
| AA22.016102 | AA22.027711 | AA22.027006 | AA22.026968 | AA22.026942 | AA22.010479 | AA22.028040 | AA22.024929 |
| AA22.015974 | AA22.010478 | AA22.023062 | AA22.011547 | AA22.026990 | AA22.014685 | AA22.024444 | AA22.009488 |
| AA22.026926 | AA22.027720 | AA22.016148 | AA22.026758 | AA22.015752 | AA22.009263 | AA22.011550 | AA22.026925 |

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć wiadomość graficzną wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.

LOGOSY / NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON / SMS 7164 / 1,22 zł

|        |        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 027057 | 027288 | 005686 | 011535 | 027176 | 027301 |
| 003655 | 000459 | 027350 | 011537 | 011539 | 027064 |
| 027055 | 027305 | 011533 | 000457 | 000602 | 005730 |
| 027149 | 000304 | 003632 | 027042 | 006877 | 027041 |
| 000578 | 007820 | 016551 | 000573 | 027319 | 007818 |

Nokia: 2100, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage; Alcatel: OT 311, OT 511, OT 512, OT 525, OT 715; Ericsson: R520m, R600, T200, T202, T39m, T65, T66; Motorola: C330, C333, T280, T720i, T722i, v60i, v66i; Siemens: A50, A52, A55, A60, C55, C60, C62, M50, M55, M60, S55, S55i, S51; Sony Ericsson: P800, P900, T230, T300, T310, T610, T616, T628, T630, T680, Z600

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wysyłaj AA22.(numer loga), Motorola wysyłaj AA22.(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wysyłaj AA22.(numer loga), Siemens wysyłaj AA22.(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKIA: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią litwę przed kodem loga.

GRAFIKI I DZWONKI / SIEMENS / SMS 7365 / 3,66 zł

|              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| AA22.5022968 | AA22.5024417 | AA22.5024418 | AA22.5024423 |
| AA22.5024856 | AA22.5024415 | AA22.5019705 | AA22.5024420 |
| AA22.5024422 | AA22.5024705 | AA22.5024416 | AA22.5024414 |

AA22.5024622 Jennifer Lopez, Baby I love you  
AA22.5024403 Nelly, Dilemma  
AA22.5025899 Kylie Minogue, Red Blood Woman  
AA22.5025898 Sisters, Freedom  
AA22.5024719 Jeden Osiem I, Jak zapomnieć  
AA22.5028008 Britney Spears, Toxic  
AA22.5024624 Bajm, Noc po ciężkim dniu  
AA22.5024623 Girls Aloud, Jump  
AA22.5024405 Outkast, Hey ya

AA22.5028007 Kate Ryan, Only If.  
AA22.5028006 Fu, Nie mów mi  
AA22.5028005 Hey, Mru-mru  
AA22.5024722 Sugababes, Too lost in you  
AA22.5024404 Robbie Williams, Feel  
AA22.5024406 Evascence, My Immortal  
AA22.5028004 Madonna, Love Profusion  
AA22.5025900 Linkin Park, Somewhere I belong  
AA22.5024402 Mezo, Aniele

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer loga lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer loga lub dzwonka).numer telefonu

|        |        |        |
|--------|--------|--------|
| 025518 | 026148 | 022347 |
| 025982 | 022306 | 026682 |
| 022343 | 025854 | 025880 |
| 026245 | 021647 | 026199 |
| 022165 | 027875 | 025312 |
| 026122 | 022339 | 026103 |
| 026286 | 026582 | 022657 |
| 022351 | 026257 | 025543 |
| 027986 | 022352 | 025556 |
| 025642 | 024948 | 022354 |
| 022947 | 026862 | 026178 |
| 024893 | 022340 | 026135 |
| 024467 | 028000 | 024947 |
| 028200 | 023688 | 024464 |
| 024367 | 024460 | 024463 |

NOKIA Serie 30: 3510i, 8910i, 3530, 3560 wysyłaj DD22.(numer tapety) NOKIA Serie 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6250, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i wysyłaj NG22.(numer tapety)

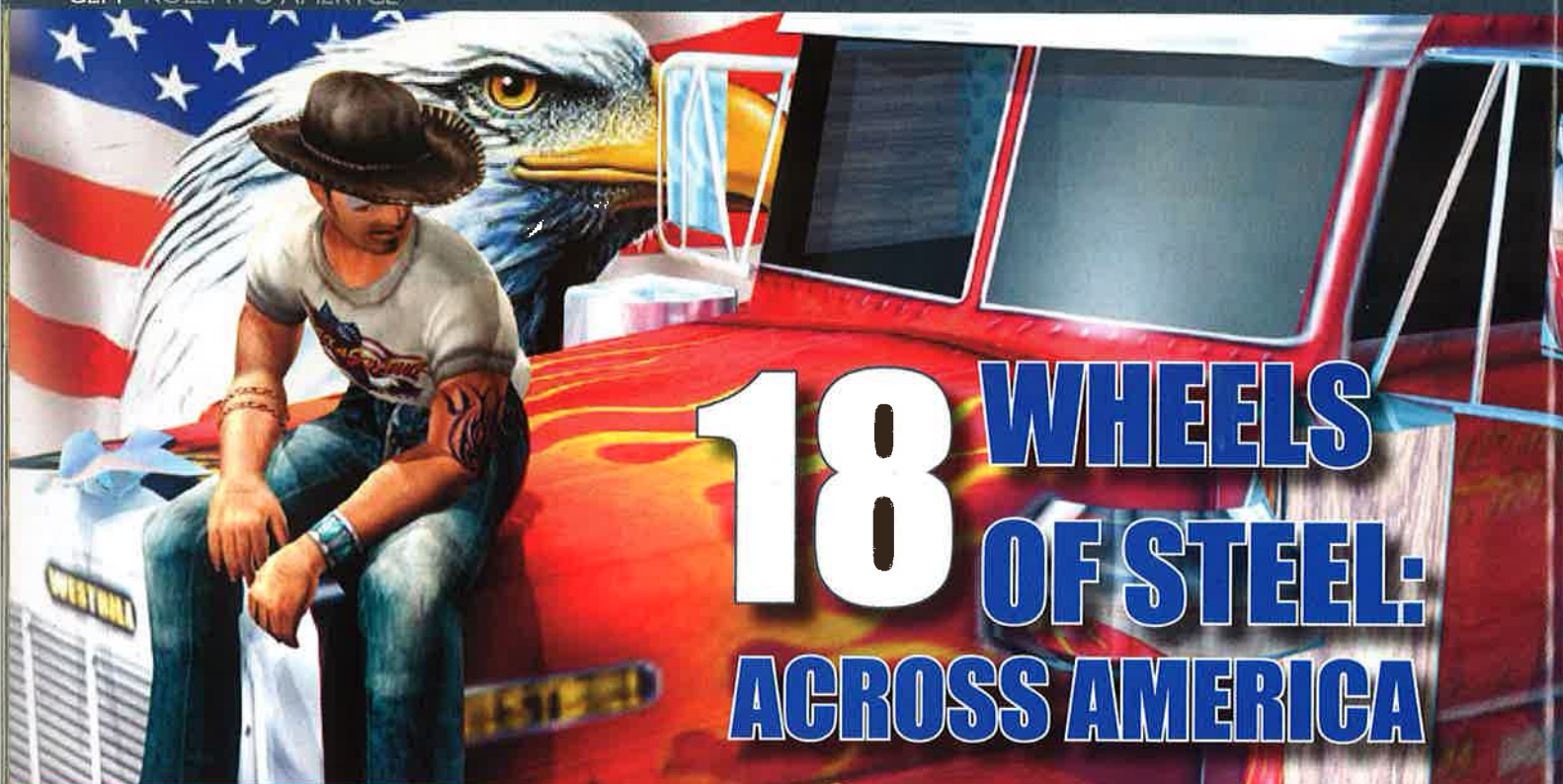
Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.



► PRODUCENT: SCS SOFTWARE  
 ► DYSTRYBUTOR: VALUSOFT  
 ► WWW.VALUSOFT.COM

► WIN 98/ME/00/XP  
 ► PROCESOR: 700 MHZ  
 ► RAM: 256 MB  
 ► GRAFIKA RAM: 16 MB

GEM - KOŁEM PO AMERYCE



# 18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA

To już po raz piąty zjeżdżamy się na jamboree na stronicach CDA. Poprzednie okazje to, jeśli mnie pamięć nie myli, premiery *Hard Truck* i *Hard Truck 2*, następnie *King of the Road*, wreszcie - nie tak dawno temu, pierwsze *18 Wheels of Steel*. Dziś zebraliśmy się, by powitać nowego króla gatunku - sukcesora i spadkobiercę tego ostatniego - *18 Wheels of Steel: Across America*!

**18 Wheels of Steel:** Across America - dzieło czeskiego SCS Software wydane przez podległe mu THQ ValuSoft (nie mylić z podporządkowanym Activision ValueSoft!), to kolejna propozycja dla tych wszystkich, którzy szczerym uczuciem darzą osiemnastokołowce, a nie dorobili się (jeszcze) kategorii C + E. Across America stanowi zarazem, co wiem po sobie, spełnienie wszelkich marzeń tych, którzy zęby zjedli (zgrzytając nimi) na pierwszym *18 Wheels of Steel*. Tak jak on jest handlowym simem, a

jego celem stworzenie imperium przewozowego. W odróżnieniu od tamtej gry jednak droga ku milionom wiedzie gładką trzypasmową autostradą, nie zaś wąską ścieżką pełną monstualnych dziur.

## Amerika przed tobą!

Scenerię gry i świadka naszych dokonań stanowią w *18 Wheels of Steel* imponujące pół kontynentu Ameryki Północnej, a ściślej - obszar 48 Stanów Zjednoczonych. Naturalnie USA przykrojone tutaj zostało do potrzeb graczy i przejechanie z zachodniego (wstrząsowego) wybrzeża na wschodnie (brudne) nie zajmuje dłużej niż pół godziny w czasie rzeczywistym. Niemniej można rzeczywiście potwierdzić, że „mamy, czegośmy chcieli” po podzielonym na części *18 Wheels of Steel*. Dobre wrażenie sprawia także możliwość wyboru sposobu, w jaki zamierzamy realizować własne ambicje. Możemy się ścigać z przewoźnikami kierowanymi przez AI do pierwszego miliona, spróbować „najdłużej podróży”, ale także żyć w ramach free mode, w którym limitem jest tylko zużycie materiału.

## Do wozu!

W *18 Wheels of Steel* do dyspozycji (odpłatnie) gracz jest łącznie 15 ciągników. SCS - tnąc koszty - nie zdecydowało się na zakup licencji, przez co jeździmy samochodami o śmiesznych nazwach - 'Kinetic' czy 'Forerunner Aggressor'. Nietrudno jednak zauważyć, że zmiana nazwy i pozbycie się logo z kratki chłodnicy to wszystko, do czego

ograniczyli się przedsiębiorczy Czeši - i poszczególne typy będą natychmiast rozpoznawalne dla wielbicieli osiemnastokółowego szaleństwa. Fani zresztą poradzą sobie z tym niewielkim problemem i przywrócili nazwy oryginalne, dzięki czemu te wymienione na powrót stały się Kenworthami czy Freightlinami Argosy.

## Ryzyk(a) fizyk(a)!

Nazwy i wygląd ciągników nie są jednak tak ważne jak model ich jazdy. Ten zaś jest, zwłaszcza jak na grę budżetową, znakomity. Twórcy uniknęli przy tym błędów poprzedniej części, w której np. pozbawiony naczepty ciągnik był lepszy niż corvette i w kilka chwil kwalifikował się do mandatu. Natychmiast wyczuwalne są też różnice pomiędzy poszczególnymi modelami, a nawet - co ważne - po zamontowaniu mocniejszego silnika czy lepszej skrzyni biegów! Można też zmienić hamulce i opony, zamontować anteny i „trąbki”, wreszcie zmienić kolor czy wykupić określony szablon, np. „zebrę”, „płomienie” czy „statuę wolności”.

Wierność truckerskiej konwencji rozciąga się zresztą dalej. W samochodzie działają wycieraczki i światła, możliwe jest ustawienie lusterek (!), przed skrzyżowaniem dobrze jest użyć wirtualnego kokpitu i kierunkowskazów, a w razie potrzeby nawet świateł awaryjnych! Naturalnie niezbędne jest także tankowanie na rozrzuconych tu i ówdzie stacjach, choć należy przy tym pamiętać, że stacje na oboczu są zwykle sporo tańsze niż na trasie Los Angeles - Waszyngton. Szczytowym osiągnięciem zaś jest voice chat, czyli... CB radio! Tu, po wciśnięciu 'V' można zapytać o pogodę, ruch czy rzucić luźną uwagę w eter. Wypowiedzi naturalnie powtarzają się nagminnie, jednak krok w stronę truckerskiej symulacji totalnej został poczyniony.

**Zdarza się wozic chemikalia (w „termosie”), a nawet głowicę jądrową!**





## Slang truckerski

Truckerskie pogaduszki przez CB radio prowadzone są w slangu właściwie niezrozumiałym dla postronnych. Stąd też pomysł na ten niewielki słownikz truckersko-polski. 10-10.

10-4 (ten-four) - potwierdzenie  
10-10 (ten-ten) - koniec transmisji  
10-13 (ten-thirteen) - warunki drogowe/pogoda/ruch  
10-20 (ten-twenty) - pozycja  
10-100 (ten-hundred) - toaleta/odpoczynek  
back door - za pojazdem  
double nickel - „dwie pięciopięciówki” - obowiązujące

na autostradach ograniczenie do 55 mph  
eye in the sky - śmigłowiec policyjny  
front door - przed pojazdem  
good numbers (także „trójki i ósemki”) - 88 (love and kisses) i 73 (best regards) razem  
granny lane - najwolniejszy, prawy pas autostrady  
hammer - pedał gazu

## RECENZJE

### Ładny silnik, brachu!

Twórcy gry solidnie posiedzieli nad lekcjami i teraz wywołani do tablicy mogą się pochwalić, że ich dzieło powinno się podobać również pod względem wizualnym. 18 Wheels of Steel: Across America stworzone jest na bazie autorskiego engine SCS-Prism3D (ten sam, który umożliwił powstanie Duke Nukem: Manhattan Project) i oferuje zdumiewająco czyste, szczegółowe tła oraz obiekty. Znakomite są zwłaszcza modele samych ciągników zaprojektowanych od anten po wymodelowane, chromowane felgi. Nieco gorzej jest z naczeпами i innymi użytkownikami dróg, jednak i tu widoczny jest postęp, jaki dokonał się w SCS od czasu pierwszego 18 Wheels of Steel. Engine jest też dużo bardziej wydajny i nie zdarzają się już tak irytujące w tamtej „zabie skoki” w korkach.

### ...ale coś w nim stuka

Niestety 18 Wheels of Steel: Across America nie jest produktem bezbłędnym. Nawet w ostatniej dostępnej graczom wersji - a jeździłem od beta-wersji 1.1 do finalnej 1.10 (to nie jest błąd)



- zastrzeżenia można, i trzeba, mieć do ekonomii. Ścisłej zaś sposobu, w jaki gra wylicza „rozchody” tworzonej przez gracza firmy przewozowej. Paradoksalnie bowiem okazuje się, że lepiej jest dla niej poprzestać np. na 4 samochodach niż tworzyć „flotę” 8-osobową (maks. dla gry). To zaś dlatego, że koszt utrzymania tej ostatniej w 12 tygodni gry wyniósł mnie ok. 3 mln tygodniowo! Nie wiem, co musiałbym robić, by to wydać, bo samochody i tak trzeba kupić wcześniej, a paliwo, naprawy i wypłaty dla zatrudnionych w niej to co najwyżej 30 klocków...

### Gaz do dechyl

18 Wheels of Steel: Across America to produkt wart każdej wydanej nań złotówki. Znaleźć w nim można wszystko, co od lat marzyło się wirtualnym truckerom, w tym nawet kojący efekt widok drogi uciekającej spod kół. To plus brak elementów naprawdę frustrujących (jak konieczność ścigania się w King of the Road czy „zabie skoki” i zmęczenie w przypadku pierwszych 18 Wheels of Steel) sprawia, że Across America zasługuje na pełną ósemkę. I to by było na boku. Czekamy na następne jamboree przy okazji premiery R'n'Roll. [CDA]



WYKONANIE

WYSKOCZ NA NAJWIĘKSZE NA ŚWIECIE TARGI ROZRYWKI INTERAKTYWNEJ E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) W LOS ANGELES! W MAJU TYLKO W HYPERZE REPORTAŻE, RELACJE, GIEKAWOSTKI. BĄDŹ NA CZASIE - ZOBACZ, CO W TRAWIE PISZCZY, A RACZEJ GRA W KOMPUTERACH...

HYPER@CPLUS.COM.PL



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

rozrywa

HYPER



PRODUCENT: HITMAKER  
 DYSTRYBUTOR: CENEGA  
 CENA: 119,90zł  
 WWW.EMPIREINTERACTIVE.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP  
 PROCESOR: PIII 1 GHZ  
 RAM: 256 MB  
 GRAFIKA RAM: 32 MB



Programiści przekroczyli kolejną granicę. Tym razem stało się tak głównie za sprawą genialnej grafiki i AI.

ELD - PIEKIELNY RAJ, RAJSKIE PIEKŁO

Far Cry zaatakował zniechcąca. Od kilkunastu miesięcy media prześcigały się w informowaniu o geniuszu twórców Half-Life'a 2 i Doom 3, a tymczasem programiści Cryteka w ciszy i spokoju pracowali nad prawdziwym killerem. Far Cry pojawił się bez większych fanfar i uczynił w naszych umysłach takie samo spustoszenie jak kilka lat temu Unreal.

# FAR CRY

**Pierwszy** raz bliżej poznaliśmy nazwę „Far Cry”, gdy kilka tygodni temu pojawiło się demo tej gry. Owszem, jakieś tam wiadomości o grze robionej przez Crytek przenikały już do nas wcześniej, gra stała się nawet Tematem Numeru... ale czy ktoś brał na poważnie ten tytuł, gdy świat czekał na Half-Life'a 2 i Doom 3? Jeśli nie – popelił wielki błąd.

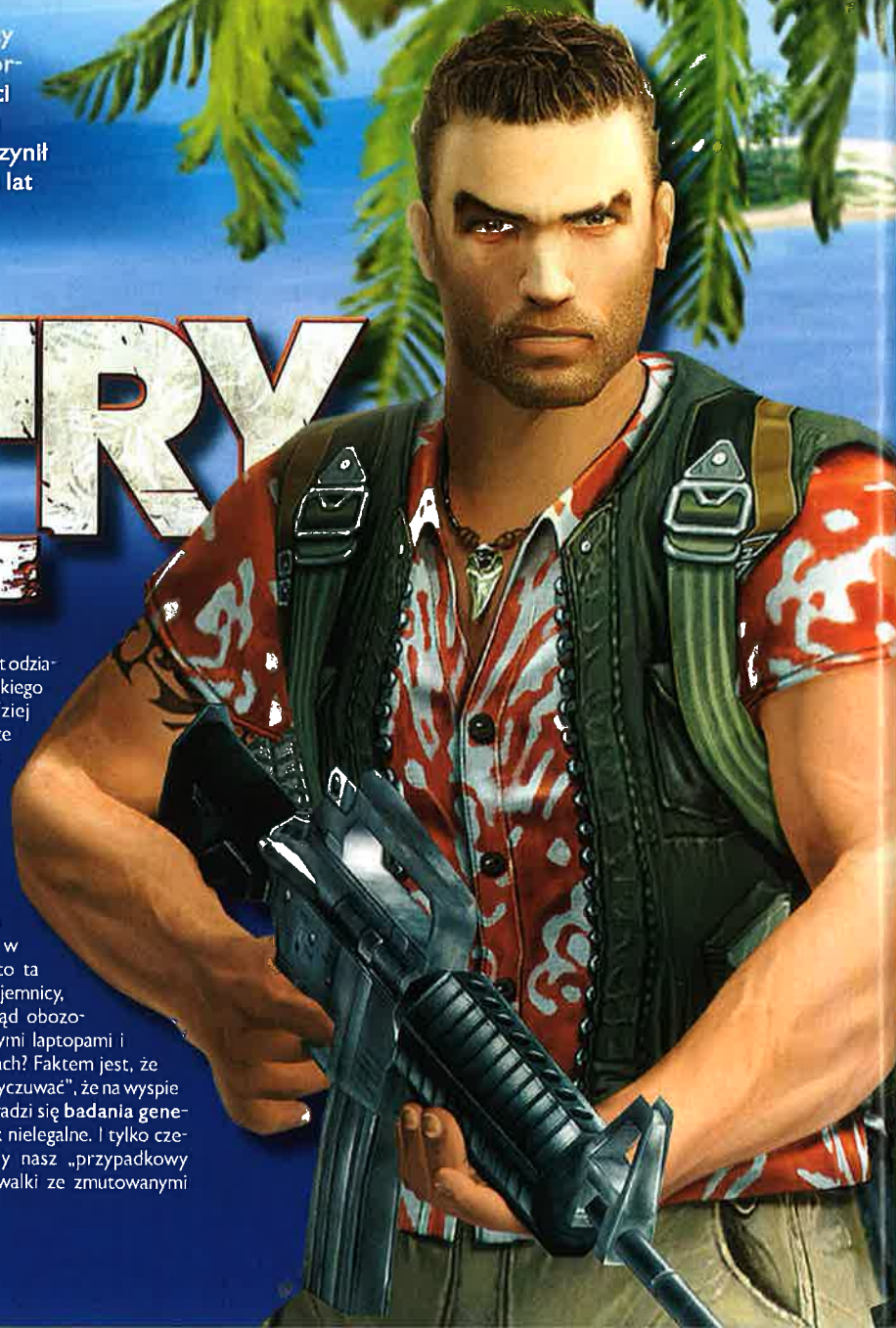
## Raj, czyli piekło

Niejakiego Jacka Carvera jest właścicielem małej łajby pływającej po Mikronezji i spełnia rolę taksówkarza, rozwożąc po okolicznych wyspach żądnych wrażeń turystów. Tym razem wiezie dziennikarkę (a w rzeczywistości agentkę wywiadu) Valerie Cortez na wyspę Cabatu. I, jak można się domyślić, następują pewne, hm, drobne komplikacje. Jack w końcu i nie bez trudu dociera na wyspę – ta jednak nie wygląda na kurort. Nie ma hoteli, turystek w bikini (albo i bez), kelnerów z tacami pełnymi kolorowych drinków.

A co jest? Stare fortyfikacje z syjącego się betonu, sterzące z nich zardzewiałe pręty,

gdzieś tam leży szkielet odziany w strzępy japońskiego munduru, gdzie indziej wrak myśliwca Zero, ze wschodzącym słońcem na kadłubie...

Niemal od początku klimat tej gry zaczął mi się kojarzyć z filmem *Wyspa Dr. Moreau* z Valem Kilmerem w roli głównej. Może to ta dżungla, może to ci najemnicy, może wreszcie wygląd obozowisk, z porzucanymi laptopami i szkłem po chemikaliach? Faktem jest, że szybko zaczynamy „wyczuwać”, że na wyspie Cabatu na bank prowadzi się badania genetyczne – i to na bank nielegalne. I tylko czekamy na chwilę, gdy nasz „przypadkowy bohater” stanie do walki ze zmutowanymi bestiami.







Podczas strzelania ze snajperki możesz wstrzymać oddech (defaultowo: spacja) – odczuwalnie zmniejsza to drżenie celownika, szczególnie gdy prowadzisz ogień na maksymalny dystans i z pozycji stojącej.

### Ta otwarta przestrzeń

To, co rzuca się w oczy po rozpoczęciu gry (pomijając rewelacyjną grafikę, o czym jednak później), to jest na pewno rozmiar lokacji. Tak olbrzymich i kapitalnie wyglądających map w życiu nie widzieliście. Poziomy rozgrywanie się w dżungli czy na plaży rozwalają! Wszystkie widoczne elementy krajobrazu są obiektami, a nie bitmapą. Wszędzie tam, gdzie wzrok wasz sięga – można dotrzeć. Nawet do majaczącej na horyzoncie wysepki. Po prostu szok.

Oprócz otwartych przestrzeni, jest też sporo poziomów rozgrywanych w pozostałościach po bunkrach z okresu II wojny światowej czy też olbrzymich fortecach, w których kryją się naukowcy oraz najemnicy. Nie mówiąc już o wodach otaczających wyspę Cabatu, które są także częścią plansz. Ba, jest tu nawet stary wpół zatopiony lotniskowiec osadzony na mieliźnie. Najwyraźniej ofiara II wojny światowej.

Tak na marginesie – śmieszna historia. Kiedy dostałem rozkaz 'go to carrier', trochę zgłupiałem. Carrier to przecież lotniskowiec. Co to za bzdura? Skąd tu lotniskowiec? Może to słowo ma jeszcze inne znaczenie? Możecie sobie zatem wyobrazić, jakiego karpia strzeliłem, gdy po kilkunastu minutach przedzierania się przez dżunglę wylazłem na plażę i ujrzałem potężny, acz potrzaskany, kadłub okrętu. Powtórzę to jeszcze raz – ogrom tej gry, samych plansz czy fortec jest po prostu trudny do ogarnięcia rozumem przeciętnego gracza. I do tego nie ma niustannego dogrywania kolejnych fragmentów mapy!

Budowa plansz powoduje, że **Far Cry to doskonała mieszanka gry akcji i „skradanki”**. Często musimy się wykazać sprytem, prześlizgnąć się po cichu, aczkolwiek możemy również tę część gry przejść, strzelając na prawo i lewo. Problem w tym, że przeciwnicy są tak dobrzy, iż czasem metoda „na Allora” (czyli krok do przodu, pad na ziemię, oglądanie przez 20 minut okolicy za pomocą lornetki, potem krok do przodu etc.) jest dużo bardziej opłacalna. Tym bardziej, że save'y są możliwe tylko w miejscach wyznaczonych przez twórców. Zatem jeśli nie bawi cię kilkakrotne przechodzenie przez np. 10 minut gry (bo tyle czasu upłynęło od kolejnego save'a) lepiej trzy razy pomyśleć, zanim rzucisz się do frontalnego ataku.

**Far Cry na szczęście nie jest zbyt liniowy.** W wiele miejsc może-

kowi polecenia oraz czasem coś doradzi. Drugim współpracownikiem, a raczej osobą, którą Jack-musi-wiecznie-ratować-z-kłopotów, jest wspomniana już na początku Valerie.

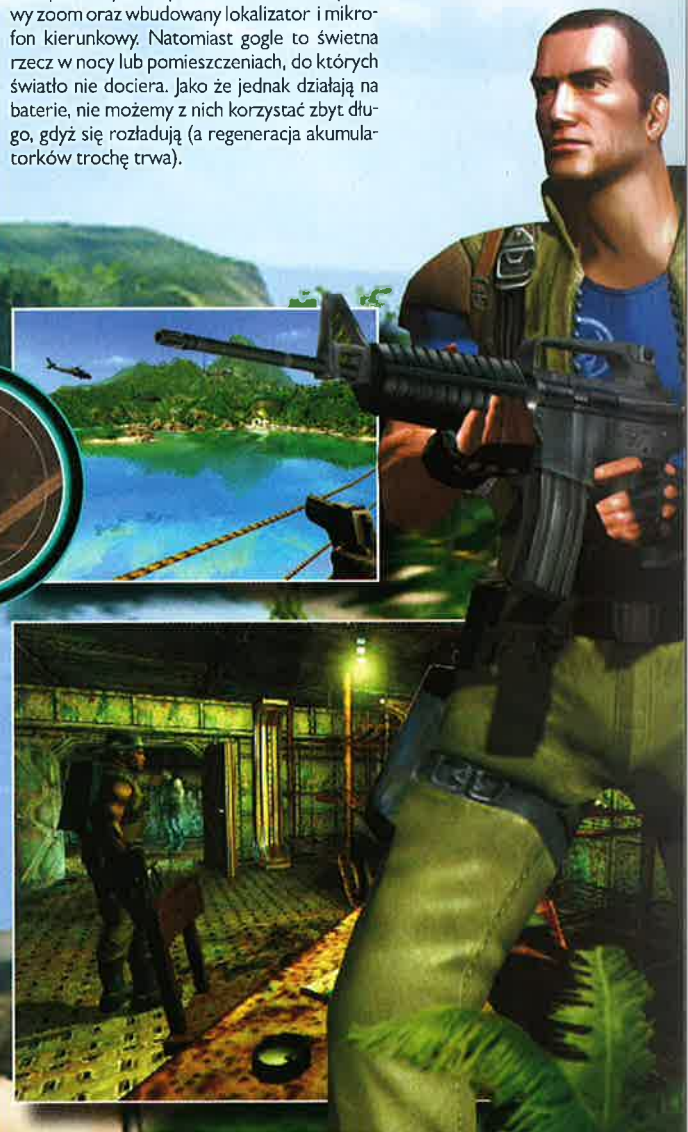
Oprócz radia, Jack dźwiga (czasem) przy sobie także latarkę oraz lornetkę i gogle. Lornetka to kapitalna sprawa, ponieważ ma kilkustopniowy zoom oraz wbudowany lokalizator i mikrofon kierunkowy. Natomiast gogle to świetna rzecz w nocy lub pomieszczeniach, do których światło nie dociera. Jako że jednak działają na baterie, nie możemy z nich korzystać zbyt długo, gdyż się rozładują (a regeneracja akumulatorów trochę trwa).



my dotrzeć kilkoma drogami – a uwierzcie mi, że droga drożdże nierówna. W tej grze myślenie się naprawdę opłaca.

### Rozmowa kontrolowana

Aby Jack nie czuł się samotny, dorzucano mu dwóch współpracowników. Pierwszym z nich jest niejaki Doyle, a raczej jego głos, który słychać w radiu, gdy Doyle wydaje Jac-



Hej! Mam pierwszeństwo wystrzału!

Byłeś niegrzeczny! Idź do kąta!







Niewidzialne mutanty można zlokalizować albo „na słuch” (wskazanie granie na zestawie 5+1 to mocno rozkręconym) albo za pomocą gogli.

Wbudowany w lornetkę lokalizator sprawia, że możesz dostrzec najemnika czy mutantów nawet wtedy, gdy jest ciemno. Tzn. jeśli dostrzeżesz w wizjerze zieloną ramkę – wiedz, że ZAWSZE otacza ona jakiegoś wroga – nawet jeśli go nie widać.

**MACZETA** – dobra zarówno do torowania sobie drogi w dżungli, jak i do likwidacji przeciwników w walce wręcz.  
Tryb 1: atak

**KLUCZ FRANCUSKI** – duży kawał żelaza. Przydaje się w kilku przypadkach.  
Tryb 1: naprawa

**PISTOLET FALCON** – spory kaliber sprawia, że ten półautomatyczny pistolet ze zdejmowanym tłumikiem ma sporą moc rażenia.  
Tryb 1: półautomatyczny  
Zoom Mode: strzał mierzony

**JACK HAMMER SHOTGUN** – półautomatyczny shotgun. Idealny do czyszczenia korytarzy i innych zamkniętych pomieszczeń.  
Tryb 1: półautomatyczny

**P90 SMG** – nowoczesny pistolet maszynowy. Jego zaletą jest szybkostrzelność oraz szybkie przeładowanie.  
Tryb 1: automatyczny  
Zoom Mode: strzał mierzony

**MP5 SMG** – w porównaniu do P90, MP5 ma mniejszą celność, ale ma za to tłumik. Świetna broń, jeśli zależy nam na tym, by zostać nie wykrytym.  
Tryb 1: automatyczny  
Tryb 2: strzał pojedynczy  
Zoom Mode: strzał mierzony

**M4 CARBINE** – standardowy karabinek szturmowy. Oferuje dobrą celność i siłę ognia na średnim dystansie.  
Tryb 1: automatyczny  
Tryb 2: strzał pojedynczy  
Zoom Mode: strzał mierzony

**AG36 ASSAULT RIFLE** – karabinek szturmowy z wyrzutnią granatów. Parabola lotu granatów jest wysoka, więc znakomicie nadaje się do posłania „łobów” np. za mur oraz do walki na dużym dystansie.  
Tryb 1: automatyczny  
Tryb 2: strzał pojedynczy  
Tryb 3: wyrzutnia granatów  
Zoom Mode: luneta

**OICW ADVANCED ASSAULT RIFLE** – zaawansowana technologicznie gwiery z zintegrowanym celownikiem optycznym. Znakomita broń do walki na średni i duży dystans na otwartym terenie.  
Tryb 1: automatyczny  
Tryb 2: strzał pojedynczy  
Tryb 3: wyrzutnia granatów  
Zoom Mode: luneta

**AW50 SNIPER RIFLE** – snajperka ze znakomitą celownikiem. Bardzo celna, nawet na dużym dystansie, jest wolna w przeładowaniu i amunicja do niej jest wielkim rarytatem w grze.  
Tryb 1: strzał pojedynczy  
Zoom Mode: luneta

**M249 SAW MG** – karabin maszynowy wyrzucający z siebie dużą ilość pocisków kosztem celności.  
Tryb 1: automatyczny

**ROCKET LAUNCHER** – mordercza broń na dużym dystansie. Wolna i ciężka.  
Tryb 1: strzał pojedynczy  
Zoom Mode: luneta

**FRAG GRENADES** – te granaty niszczą i zabijają wszystko, co znajdzie się w zasięgu wybuchu.

**FLASHBANG GRENADES** – dym i dźwięk towarzyszący wybuchowi może dezorientować wrogów.

**SMOKE GRENADES** – dym, jaki wytwarza ten granat, pozwala ukryć się bohaterowi.

**MORTAR** – sieje wielkie spustoszenie na dużym dystansie.

**VULCAN MINIGUN** – miazdząca szybkostrzelność, mała celność, ale w efekcie bardzo dobra broń.

## Jack broni się

Najważniejszą jednak w dobrym FPS jest broń, a tę, jaką mamy do dyspozycji, możemy skwitować krótkim i dosadnym: doskonała. Warto przy tym podkreślić, że nasz Jack nie jest tak wielkim pakerem jak Larwa Kroft albo nasz redakcyjny kpt. Odyniec, bo naraz może dzwigać tylko cztery giwerki. Rzecz to rozsądna, w dodatku utrudniająca i tak niełatwą rozgrywkę. Oczywiście niemal każda pukawka ma dwa, czasem trzy tryby strzelania.

z dołu lub przez nieuwagę spaść z niej. Nie wspominając o wątpliwej przyjemności napotkania helikopterów wroga.

## Najemnicy i potwory

Siłę gry poznajemy w nowym świecie w momencie, gdy przychodzi nam walczyć. Inteligencja przeciwników jest bardzo silnym punktem FC. Kto wie, czy nie najsilniejszym. Do wyboru jest pięć stopni trudności, przy czym już trzeci jest już NAPRAWDĘ trudny.

Yo ziomale!

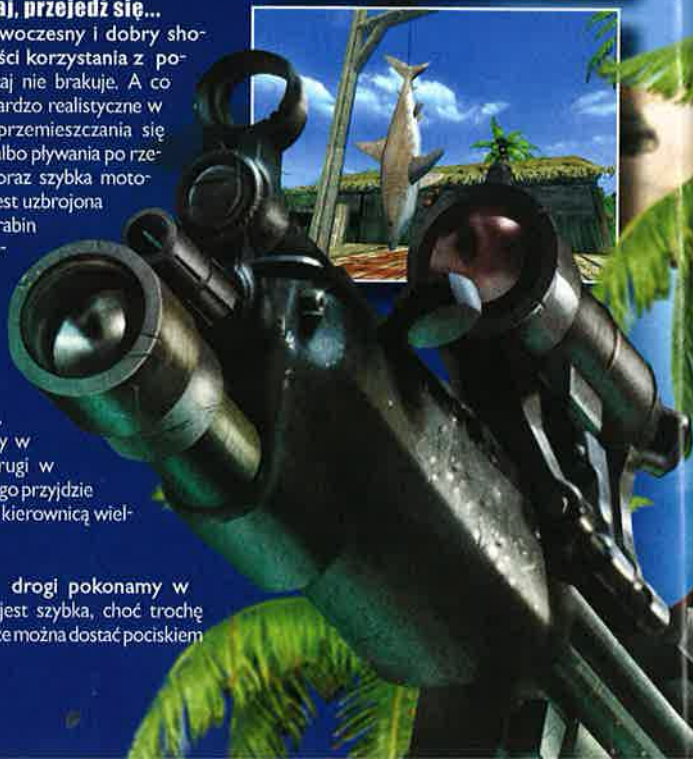


Najprostszym urządzeniem do mordowania jest maczeta, która świetnie sprawdza się również w przypadku konieczności oczyszczenia sobie drogi przez dżunglę. Natomiast podstawowymi „argumentami” Jacka są: pistolet Falcon oraz karabinek szturmowy M4. Jest też oczywiście shotgun i doskonała snajperka, a także rakietnica, a nawet moździerz i działko Vulcan (pamiętacie to z RTCW?).

## Popływaj, polataj, przejedź się...

Czymże byłby nowoczesny i dobry shooter bez możliwości korzystania z pojazdów? Tych i tutaj nie brakuje. A co ważniejsze są one bardzo realistyczne w prowadzeniu. Do przemieszczania się pomiędzy wyspami albo pływania po rzekach służy ponton oraz szybka motorówka. Ta ostatnia jest uzbrojona w granatnik i/lub karabin maszynowy. Podobnie jak i dostępne w grze samochody. Pierwszym z nich jest lekki Buggy, a drugim, masywniejszy, bardziej odporny Humvee. Buggy jest uzbrojony w kaem, natomiast drugi w granatnik. Oprócz tego przyjdzie nam także zasiąść za kierownicą wielkiej ciężarówki.

Niektóre odcinki drogi pokonamy w powietrzu. Lotnia jest szybka, choć trochę niebezpieczna. Zawsze można dostać pociskiem





**Tak olbrzymich i kapitalnie wyglądających map w życiu nie widzieliście. Wszystkie widoczne elementy krajobrazu są obiektami, a nie bitmapą.**

Przeciwników podzielono w zasadzie na dwie kategorie. Pierwsza z nich to mutanty. Te, powiedzmy sobie szczerze, prezentują średnią inteligencję. Jednak jak ktoś kiedyś powiedział: „bestia to tylko bestia. Ciężko od niej wymagać, aby myślała jak człowiek”. Po prostu atakują, nie siląc się na jakieś skomplikowane zagrywki. Ich siłą jest szybkość i zdeterminowanie. Oczywiście kiedy tylko mogą, to atakują grupą. Zranione, potrafią uciec. Z czasem zresztą pojawiają się coraz to bardziej inteligentne (i odporne) monstra. Najbardziej utkwiły mi w pamięci te niewidzialne. Materializują się dopiero w momencie, gdy atakują.

Jednak to pikus w porównaniu z inteligencją najemników. Już sam podział na specjalizacje i hierarchię wśród wrogów jest ciekawy. Grup-

muszę chyba też nadmienić, że wykorzystują ukształtowanie terenu, aby ukryć się lub zbliżyć do Jacka. Kiedy tylko go dostrzegą, podnoszą alarm - a to oznacza rychłe nadejście większej ilości wrogów, czasem nawet ze wsparciem z powietrza. Nie obca im jest również taktyka ataku z zasadzki.

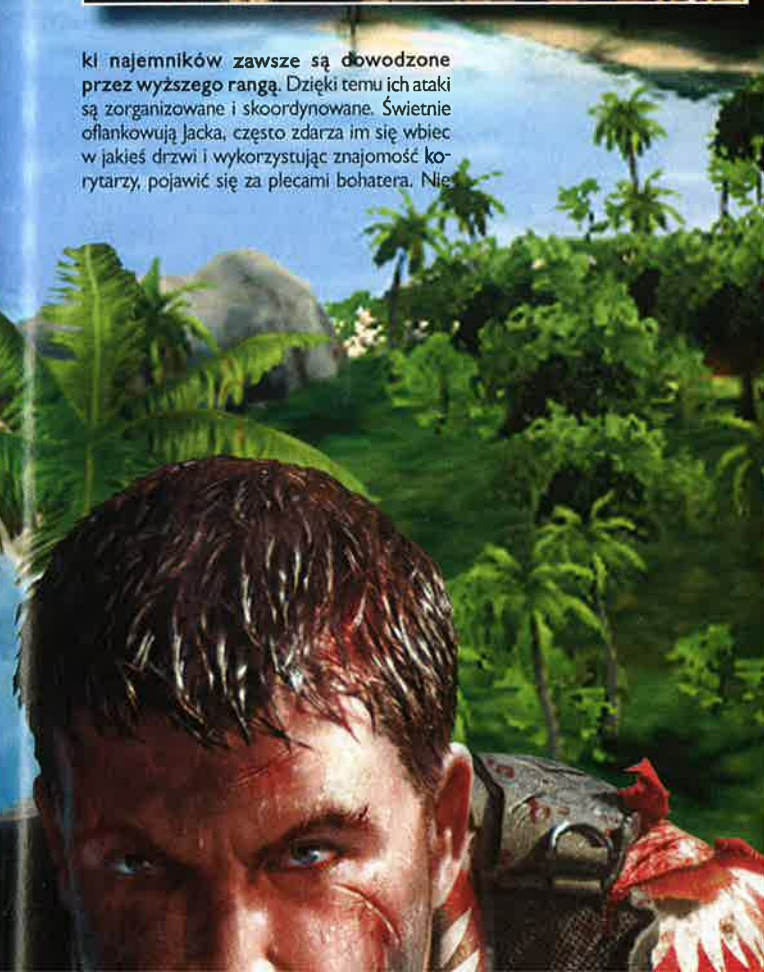
#### Edytor

Dla kogo kampania to rzecz niewystarczająca, ten może stworzyć w pewnym sensie własną grę. Ze strony oficjalnej możemy ściągnąć edytor o

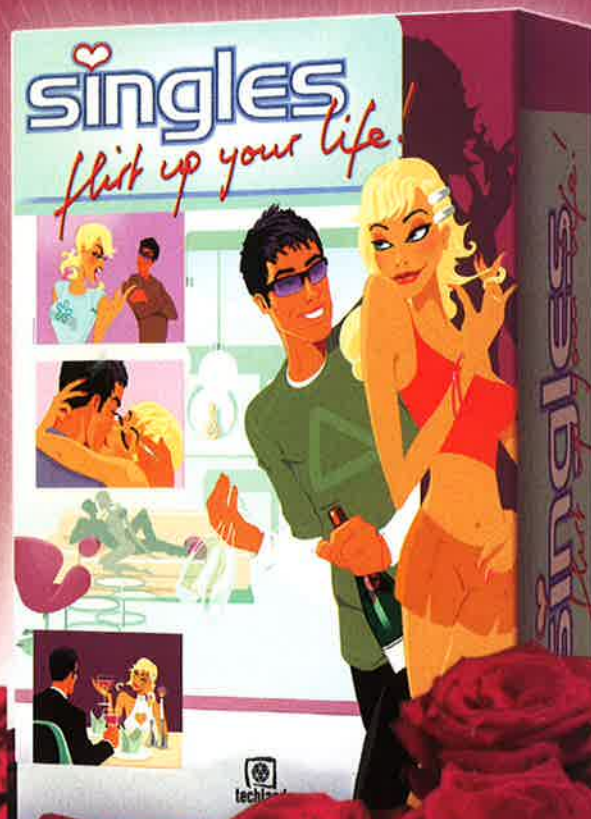
Widzicie tę przestrzalinę na szybie? Poprzedni właściciel wozu też ją zobaczył... przez bardzo, bardzo krótką chwilę.



ki najemników zawsze są dowodzone przez wyższego rangą. Dzięki temu ich ataki są zorganizowane i skoordynowane. Świetnie oflankowują Jacka, często zdarza im się wbiec w jakieś drzwi i wykorzystując znajomość korytarzy, pojawić się za plecami bohatera. Nie-



To lato będzie naprawdę gorące...



teakland



nazwie Sandbox. Dzięki niemu gracz sam może stworzyć własną wyspę, pokrywając ją dowolną roślinnością, budowlami itd. Dorzucamy do tego jeszcze wrogów, pojazdy, zadania i tym sposobem powstaje twój własny, prywatny Far Cry.

### Silny silnik

Aby zagrać w FC i delektować się pełną jego piękna, trzeba mieć smoka, a nie komputer. Tak naprawdę to chyba przeciętnemu Kowalskiemu przyjdzie poczekać jeszcze ze dwa, może trzy lata na sprzęt, który uciągnie grę w najwyższych detalach. Z drugiej jednak strony, nawet na średnich detalach gra wygląda urzekająco – lepiej niż wszelkie shootery do tej pory.

Zatem pragnę państwu przedstawić silnik o nazwie CryEngine, który jest sprawcą całego zamieszania. Parę lat temu zamieściliśmy na naszym Cover CD demo (X-Isle) prezentujące jego niewiarygodne wręcz możliwości. Do dziś robi wrażenie – a przecież przez ten czas programiści stale udoskonalali możliwości engine...

trawą porastającą cały teren. Czasem zerwą się spłoszone ptaki, czasem w wodzie mignie ryba...

Powala również fizyka przedmiotów i postaci. Na któryś z poziomów programiści na górze ustawili cztery beczki. Kilka razy specjalnie wgrzywałem zapisaną grę, aby spuścić je po zboczach. Za każdym razem toczyły się one inaczej! Podobnie jest też z trupami najemników czy potworów, które potrafią staczać się po pochyłych powierzchniach. Ba, nawet broń zjeżdża, kiedy wypadnie z rąk wroga na jakimś wznesieniu.

### Ambientowy klimat

Całości dopełnia bardzo dobra muzyka. Powiedziałbym nawet, że kojarząca się z lekką z Unrealu. Podobnie jak i tam, w FC mamy do czynienia z cholernie tajemniczą, a jednocześnie

Czy im się to uda? Na razie Far Cry ma tę wielką przewagę, że jest dostępny w sklepach. Szkoda tylko, że w pudełku z grą nie ma darmowej karty graficznej najnowszej generacji i kości pamięci 512 MB RAM. Co nie zmienia faktu, że dycha się po prostu należy. Ktoś ma wątpliwości? [CDA]



### Zwróćcie uwagę na efekty świetlne.



budującą nastrój grozy muzyką ambientową. Przeważnie spokojna i leniwa, w chwilach zagrożenia czy walki przyspiesza i narasta... Wszystko to w jakości, jaka towarzyszy nam podczas oglądania filmów DVD. Efekty dźwiękowe zaś nie ustępują muzyce...

### On ci jest król...

Tak, bez dwóch zdań tej grze należy się tytuł najlepszego shootera. Wiem, że teraz chłopaki odpowiadający za Doom 3 i Half-Life siedzą po nocach, pocąc się, by dorównać FC.

Jest to w tej chwili chyba najbardziej kompletny silnik, jaki powstał na potrzeby shootera, choć należy pamiętać, że za rogiem czają się Half-Life 2, Doom 3 i S.T.A.L.K.E.R. Tylko że możliwości CryEngine już możemy podziwiać, a pozostałe co najwyżej na trailerach.

CryEngine jest silnikiem kompletnym w pełni tego słowa znaczeniu. Oferuje takie bajery, jak np. renderowanie poprzez OpenGL i DirectX 8/9 otwartych i zamkniętych przestrzeni. Jest też oczywiście kapitalny system fizyki, który działa nie tylko na postaci, ale również pojazdy czy nawet ubrania postaci. O AI już pisałem... Do tego shader, bump-mapping system audio 5.1 i z milion innych efektów.

A jak to wygląda w praktyce? Chyba żadne słowa nie są w stanie tego oddać. Tu wszystko jest perfekcyjne. Tak naturalnie wyglądająca woda próżno szukać w jakiegokolwiek grze. Przezroczysta, poprzecinana delikatnymi falami, obmywająca plażę. Na plaży widzimy piasek, dokładnie taki sam, po jakim możemy stąpać w czasie pobytu nad morzem (oczywiście nie naszym - hehe). Dalej mamy dżunglę, z niesamowitą roślinnością i wysoką



### WERDYKT

- ✦ niesamowite grafika i muzyka
- ✦ kapitalny klimat
- ✦ AI przeciwników
- ✦ długa i nietatwa
- ✦ GRYWALNOŚĆ!!!

- ✖ tylko na DVD
- ✖ wymaga mocnego sprzętu
- ✖ brak save'a w dowolnym momencie



# Czy wszechświat? ulegnie zagładzie

STARMAGEDDON<sup>2</sup>



## To zależy tylko od Ciebie!

Zaskakująca kontynuacja  
kultowej gry Starmageddon  
już wkrótce w sprzedaży  
w serii NOVA GRA!

Wejdź na stronę  
[www.situstarporting.com/asia/facebook.html](http://www.situstarporting.com/asia/facebook.html)



PRODUCENT: ASCARON ENTERTAINMENT  
 DYSTRYBUTOR: CENEGA  
 WIN 98/ME/00/XP  
 PROCESOR: PIII 800 MHZ  
 RAM: 256 MB  
 GRAFIKA RAM: 16 MB  
 WWW.ASCARON.COM/GB/GB\_SACRED



DVD  
06/2004



CD  
06/2004

CORMAC - UWĄŻAJCIE, TO UZALEŻNIA!

Na pierwszy rzut oka Sacred to typowe eRPeGowe cliché – do cna już zużyta fabuła, klasyczny wybór bohaterów, archetypiczne dla fantasy zastępy wrogów, także oklepany świat. Pierwsze zdanie sugeruje, że napiszę teraz coś w stylu „ale gdy przyjrzymy się grze bliżej...”. Nie napiszę tak jednak, bo Sacred faktycznie jest tygłem, w którym mieszają się utarte schematy i motywy.

**Gra bez** porównania więcej pożyłcza z przebogatego skarbcza gatunku, aniżeli sama do niego dorzuca. I debet ten wcale nie przeszkadza jej być jednym z najlepszych hack'n'slashów, jakie się ostatnimi laty ukazały.

Długo się zastanawiałem, czy nazwanie Sacred hack'n'slashem nie będzie dla tej gry krzywdzące, bo jednak da się w niej (takie jest przynajmniej moje odczucie) dostrzec nieco więcej roleplayowej głębi niż na przykład w *Dungeon Siege'u* (z którym, swoją drogą, dałem sobie spokój po kilku godzinach klikania). Prawdą niezaprzeczalną jest jednak to, że walka wysunięta jest w Sacred na pierwszy plan.

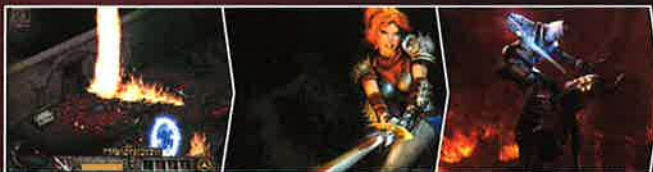
#### No to se wyczarował...

Głównym powodem całego zamieszania w świecie Ancarii jest nieprzestrzeganie przez pewnego Nazbyt Pewnego Siebie Złego Maga zasad bezpieczeństwa w miejscu pracy. Zły mag wybrał na wyglupy (wywołanie wrednego demona) bardzo niewłaściwy moment, bo i bez jego zdziaczałych podopiecznych źle się w Ancarii dzieje – na każdym rozdrożu czatują bandyci, zmarli powstają z grobów, coraz częściej na rubieżach pojawiać się też zaczęły gobliny i orkowie. Dorzućmy jeszcze do tego zdradę jednego z baronów i mamy rozrywkę na długie wieczory.

# SACRED



Jeśli po raz pierwszy zetknąłeś się z taką grą – i spodobało ci się, zagraj też w:



Diablo i Diablo 2

Dungeon Siege

Knight of the Temple

## UWAŻAJCIE, TO UZALEŻNIA!

### Bohaterowie i ich rozwój

Zadanie doprowadzenia królestwa do stanu używalności przypadnie oczywiście wybranemu przez gracza bohaterowi. Proces jego tworzenia jest błyskawiczny – wybieramy jedną z sześciu predefiniowanych postaci i chrzczymy ją – żadnych ciężkich wyborów umiejętności, rozterek i przekopywania się przez tabelki. Generalnie śmiałków podzielić można na 3 kategorie – fizjoli, magów i strzelców. Do pierwszej kategorii należą: gladiator, współz mrocznym elfem. Są też elfy leśne, które upodobały sobie, rzecz jasna, łuki. Serafin to osobnik szczytający się powinowactwem z legendarnymi aniołami. Najpierw czaruję, potem ewentualnie dobija to, co zdołało do niego dobiec. Całkowicie na magii polegać musi wąty czarodziej. Na deser mamy jeszcze wampira, a właściwie panią wampir. To ostatnie indywiduum jest o tyle ciekawe, że w dzień jest człowiekiem, po zmroku pogłębia się jej wada zgryzu i nie tylko. Miejsce rozpoczęcia przygody zależy od wybranej postaci, szybko jednak każdy z bohaterów trafi na tor głównego wątku fabularnego.

Rozwój postaci jest mocno uproszczony. Każda z nich startuje z dwiema (spośród 26) umiejętnościami odpowiadającymi jej klasie. W trakcie zabawy będziemy mogli rozszerzyć ich zestaw do ośmiu, dodając po jednej podczas awansów postaci na 3, 6, 12, 20, 30 i 50 poziom doświadczenia. Przy każdym awansie możemy też porozdzielać otrzymane punkty pomiędzy umiejętnościami już wyuczone. Nieco mniejszą swobodę działania pozostawia nam niestety w kwestii atrybutów postaci,

jako że te podnoszone są automatycznie zgodnie z klasą bohatera i gracz zdecydować może tylko o przydzieleniu jednego jedynego punktu. Jak widać, dokonany na początku wybór postaci w znacznym stopniu zaważy na dalszej rozgrywce – warto go więc przemyśleć, bo możliwości „korygowania” gierka w trakcie wędrówki są przez zasady rozwoju mocno ograniczone. Erpegowy mechanizm jako całość jest jednak rozbudowany i trzeba trochę czasu (lub instrukcji), by polapać się we wszystkich odpornościach, bonusach czy cechach, którymi opisano broń i pancerze.

### Świat bez szwów

Ogromną zaletą Sacred jest Ancaria. Świat ten jest naprawdę wielki i zróżnicowany. Co ważne, na wzór gothicowego pozbawiony jest niemal szwów, co jeszcze zwiększa wrażenie jego rozległości, bo można iść i iść, i iść, a za rogiem nie czai się plansza ładowania (kilkakrotnie miga ona przed oczami po wykonaniu większych fragmentów głównego questu). Jest on właściwie dużo ciekawszy niż ten z



Gothika, bo przewyższa go różnorodnością – mamy tu całe wielkie królestwo, obdarte na północy i spieczone słońcem na południu.

Zwiedzenie Ancarii i wypełnienie questów pobocznych to zadanie na wiele dni. Większość terenu (ok. 70%) dostępna jest dla nas od początku, nie ma tu ciasnych korytarzy z drzwiami otwierającymi się dopiero po zniszczeniu wszystkich przejawów życia w okolicy. Jeśli mamy ochotę odpocząć od głównego wątku i zamiast tego powłóczyć się po lasach, górach i pustyniach, wykonując pomniejszych zadań, zwiedzając lochy i szukając skarbów – nic nie stoi na przeszkodzie. Nieliniowość w Sacred posunięta jest chyba tak daleko, jak tylko pozwala na to obecność głównego wątku



fabularnego. Questów, w części generowanych losowo, jest zatrzęsienie i warto wykonać jak najwięcej z nich, bo w końcu to inwestycja w postać – warto przypakować, zanim zrobi się gorąco i napotkany smok zabije nasze churcherko śmiechem. Ani przez chwilę gracz nie włoży się bezcelowo, nie mając nic do roboty. Realność tego świata pogłębia obecność leśnych zwierząt: ptaków, saren i zajęcy.



Gra bez porównania więcej pożyteczna z przebogatego skarbcza gatunku aniżeli sama do niego dorzuca. I debet ten wcale nie przeszkadza jej być jednym z najlepszych hack'n'slashów, jakie się ostatnimi laty ukazały.

Poruszanie się po świecie ułatwiają portale łączące najważniejsze jego punkty. Jest też możliwość kupienia bądź przywłaszczenia sobie wierzchowca. Z początku będzie to zwykły wałach, lecz wraz z rozwojem postaci będziemy mogli dosiadać coraz to szybszych i silniejszych



Wersje europejskie i japońskie zostały wyłączone z rynku, aby otrzymać od ESRB oznaczenie Teen (czyli dopuszczalne dla młodzieży), zdecydował się na usunięcie z gry krwi i flaków. ESRB to skróty od Entertainment Software Rating Board, a sama organizacja zajmuje się kwalifikowaniem gier do użytku odpowiednich grup wiekowych (oznaczenia na pudełkach). Cóż, biedni ci Amerykanie, że na ich rynku w ogóle nie będzie wersji dla graczy pełnoletnich.



Amerykańska wersja okładki



GRYWALNOŚĆ 8  
VIDEO 7  
AUDIO 8

## WERDYKT

- Wielki świat i mnogość questów
- Grywalność
- Multum przedmiotów
- Ataki specjalne i combo
- Komentarze bohaterów
- Bardzo ładna grafika
- Uproszczony rozwój postaci
- Śladowa oryginalność

rumaków, które w dodatku wyposażać można w siodło i dodatkowo zwiększyć ich możliwości. Osobiście prawie z wierzchołków nie korzystałem, bo walka z końskiego grzbietu jest nieco uciążliwa i aby cokolwiek podnieść, trzeba z niego zlażyć. Z końmi związana jest pewna śmieszność. Otóż, pozostawione bądź zgubione zwierzę można przywołać gwizdaniem. Wierny rumak jest w stanie usłyszeć wezwanie nawet z odległości wielu kilometrów i jak duch pojawić się wtedy zza rogu, zza drzewa, kamienia bądź po prostu spoza krawędzi ekranu.

### A teraz będzie o esencji gry

Ancaria zamieszkała jest przez sporą menażerię. W lasach czaić się będą wilki w kilku odmianach (w tym opancerzone) i różne łazęgi żyjące z rozboju, także w wielu podgatunkach. W ruinach i na cmentarzyskach natknąć się można na upiory. Góry to siedlisko goblinów, jaszczurów i gigantów. Na pustyni tłuką się między sobą orkowie i nieumarli. Napotkamy też smoki,trolle, wyverny i demony. Wielu przeciwników obdarzonych zostało przykrymi dla



Pamiątkowe zdjęcie z jaszczurką w ZOO.

wskazniki energii, które przybrały postać kręgów otaczających postacie – nie trzeba odrywać wzroku od pola walki, by sprawdzić, w jakim stanie znajduje się bohater, łatwo też planuje się kolejność i typ ataków na poszczególne przeciwników.

No właśnie, prócz zwykłych cięć i pchnięć, każda postać zyskuje z czasem (znajdując odpowiednie runy) zestaw indywidualnych ruchów specjalnych, dużo bardziej niszczących niż zwykłe ataki i w dodatku upgrade'owalnych. Szybki dostęp do wybranych umiejętności specjalnych zapewniają podręczne sloty – takie same jak na broń i przełączane klawiszami.

nieprzyjaciela, podczas gdy następne zrobią z bezbronnej ofiary krwawą miazgę. Wadą tych combo jest dość długi czas regeneracji, często uniemożliwiający (ze względu na tempo akcji) dwukrotne ich wykorzystanie w jednej bitwie.

Szkoda, że gdy podnosimy poszczególne ataki specjalne na wyższe poziomy, ich odpowiedniki zapisane w kombinacjach nie upgrade'ują się – trzeba znów udać się do mistrza, rozebrać combo na czynniki pierwsze i za opłatą – rzecz jasna – podmienić wybrany atak na silniejszy. Jest to niedogodność, zważywszy na fakt, że do miast, a więc i nauczycieli, bywa często daleko.



Modele postaci są naprawdę dobre – zwróćcie uwagę na pancerz i miecz.



gracza magicznymi umiejętnościami.

Walka z całym tym ZOO jest banalnie prosta i sprowadza się do klikania. Jeśli przytrzymamy na wrogu klawisz myszy, nasz dzielny wojak będzie go lał, aż na pastnik padnie w efektownej fontannie krwi. Dobrze pomyślano

gracza magicznymi umiejętnościami.

Najciekawsze jest to, że ruchy te można u nauczyciela łączyć w potężne kombinacje zawierające do czterech różnych ataków, nieocenione w walkach z potężnymi przeciwnikami. Pierwszy atak może np. sparaliżować

Walki są efektowne i nieźle animowane – z prawdziwą przyjemnością patrzyłem, jak mój władający dwoma rodzajami oręża jednocześnie mroczny elf wpadał w tłum wrogów – tnąc, dźgając i rozdzając kopniaki. Niestety radość z gromienia przeciwników nieco psuje toporne sterowanie – ciągle trzeba pilnować, czy postać atakuje, bo zamiast tego zdarza jej się stać jak glaz pod gładem wrażeń ciosów. Szczególnie daje się to we znaki podczas walki z konia, kiedy zwrotność bohatera jest ograniczona. Dlatego też zrezygnowałem z tego środka lokomocji, zwłaszcza że dosiadłszy wierzchowca, tracimy możliwość wykonywania wielu ruchów specjalnych.



Jeżeli po zakończeniu wędrówki po Ancarii żal ci będzie rozstać się z bohaterem, zawsze możesz go wyeksportować, a następnie zacząć nim grę od nowa na wyższym poziomie trudności. Postać zachowa całe doświadczenie i ryzsztunek. Ze względu na obecność questów losowych (dość prostych, ale jednak), powtórka z rozrywki nie musi być nudna. Zresztą wątpię, byście po jednym przejściu odkryli wszystko, co ma do zaoferowania gra.

#### Dla kolekcjonerów i majsterkowiczów

Broni i elementów pancerza mamy prawdziwie za-trzę-sie-nie. Całe szczęście, że w miastach i co większych wioskach możemy zdeponować dobytek w skrzyniach, bo szkoda by było rozstawać się z unikatowymi przedmiotami, których z różnych powodów (np. zbyt niskich atrybutów bądź faktu, że naraz można założyć tylko jeden hełm ;) ) nie można w danej chwili wykorzystać. Sporej części znalezionych przedmiotów nie będziemy w stanie użyć nigdy, bo ogranicza nas klasa bohatera – gladiator nie założy tuniki maga, a mag nie będzie wywijać dwuręcznym toporzy-

nadaje się tylko i wyłącznie do podziwiania bohatera i jego ryzsztunku. Zadbano również o efekty pogodowe, takie jak deszcz i mgła oraz o cykl dobowy. Niespecjalnie natomiast podobała mi się animacja mojego mrocznego elfa, który biegł sztywno jak Robocop. **Generalnie jest ładnie.** Może czasem nieco „szorstko” i bez bajerów, ale ładnie.



skiem gladiatora. Nie straconego – liczni handlarze odkupią zbędny ryzsztunek i zaopatrzą nas w bardziej przystający dobytek.

Dodatkową atrakcją są warsztaty kowali, w których w niektóre bronie i elementy pancerza wprawić można magiczne runy (od jednej do czterech), pierścienie, a nawet smoczą łuskę, nadając przedmiotom magiczne właściwości. Mogłoby być tych run nieco więcej i mogłyby się one bardziej od siebie różnić, bo w praktyce i tak wszędzie pakowałem jedną najsilniejszą, a często po kilka jej sztuk, jako że bonusy z run się kumulują.

#### Ładna i rozgadana

Grafika Sacred to połączenie trójwymiarowych modeli postaci z ładnymi prerenderowanymi tłami. Wygląda to bardzo smakowicie, ma jednak tę wadę, że podczas zoomowania wyłażą na wierzch piksele. Poziom zbliżenia jest tylko trójstopniowy, co najlepszym pomysłem nie jest, bo przy największym oddaleniu wszystko jest nieco za małe, na drugim stopniu pole widzenia za bardzo się kurczy, natomiast największe zbliżenie

O ile muzyka jest dość typowa, o tyle **na uwagę zasługują** kwestie mówione, zwłaszcza komentarze wygłaszane przez bohaterów. Każdy ma swoje odzywki, jest ich dużo i są... po prostu fajne i świetnie nagrane. Mój mroczny elf – dla przykładu – cytował (nie wiem, czy zamierzenie) złowieszczym głosem niejakiemu Dave'a Mustaine'a (*mess with the best – die like the rest*), komentował bystrość nacierających wrogów (*odważne, nieszczególnie mądre, ale odważne*), wyrażał zniechęcenie faktem, iż ci uciekają (*eee no, tak się nie robi*), czy narzekał, że roboty mało itd. Komentarzy tych jest na tyle dużo i używane są na tyle rzadko, że nie nudzą się, a niektóre słyszy się po raz pierwszy dopiero po wielu godzinach grania.

**Sacred to świetna, uzależniająca gra.** Na pewno nie jest to żaden przełom, na pewno mało tu oryginalności. Grywalności jest natomiast od metra i ciut, a to liczy się przede wszystkim. Atrakcyjność gry podnosi obecność trybu wieloosobowego, pozwalającego m.in. przejść grę wspólnie z trzema sieciowymi sprzymierzeńcami. Jeśli lubicie takie gry, Sacred powinien przypadnąć wam do gustu. **[CDA]**

# KONKURS SMS!



Możesz wygrać  
25 egzemplarzy gry  
**Beyond Divinity!**

W tym celu wystarczy  
prawidłowo odpowiedzieć na  
pytanie konkursowe:

**Beyond Divinity**  
dzieje się w świecie:

- a) Divine Divinity
- b) Sacred
- c) Dungeon Siege

Odpowiedzi ślijcie pod  
numer **7164**.

Treść SMS-a wpisać według  
schematu: CA.BD.X, gdzie  
X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi  
1,22 zł (cena z VAT).

Na prawidłowe  
odpowiedzi czekamy  
do **13 czerwca br.**



Regulamin konkursu dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)  
Fundatorami nagród są:

**CD-ACTION**

**CDPROJEKT**



► PRODUCENT: IMPRESSIONS  
 ► DYSTRYBUTOR: VIVENDI UNIVERSAL  
 / NICOLAS GAMES (WPL)  
 ► HTTP://GAMES.SIERRA.COM/GAMES/LORDSIII/

► WIN 98/ME/00/XP  
 ► PROCESOR: PIII 800 MHz  
 ► RAM: 128 MB  
 ► GRAFIKA RAM: 16 MB

Pierwsza informacja o trzeciej części Lordów pojawiła się pod koniec 2001 roku, a pierwotny termin premiery ustalony został na koniec 2002. Ten stracony czas jest w grze bardzo widoczny.

ALLOR - ZA GRANICĄ JEST TO GRA BUDŻETOWA - U NAS MA KOSZTOWAĆ NIEMAL 100 ZŁ!

Wywiady miały być, entuzjastyczne recenzje, tłumy graczy rzucających się na sklepy, a tu, tuż przed premierą, wydawca doszedł do wniosku, że będzie to tytuł budżetowy... Sprzedawany już w dniu premiery za pół ceny... Czyżby trzecia część była aż tak słaba?

# LORDS OF THE REALM III

**Przy** uruchomieniu gry nieco irytuje dziwnie wyglądająca, stylizowana na nie-do-końca-wiadomo-co grafika 2D. Coś podobnego przytrafiło mi się - swego czasu - z *Arcanum*. Gra fajna, ale przez dziwnie wyglądające portrety (bardzo zresztą podobne do tych z *LotR III*) wejście w świat gry stanowiło stanowczo za duży kłopot. Tutaj też się na to zanosilo, ale na szczęście na „zanosinach” się skończyło.

## Sru-tu-tu-orial

Nieco więcej czasu zajęło przebrnięcie przez obowiązkowy tutorial. Koncentruje się on na rozgrywaniu bitew, przy okazji stanowiąc wprowadzenie fabularne do pierwszej kampanii. I super - gdyby nie fakt, że w samej grze większość czasu spędza się później na mapie... strategicznej, na której bitew się ni diabła nie toczy.

Ktoś najwidoczniej doszedł do wniosku, że należy się przede wszystkim pochwalić możliwościami engine'u gry. Szkoda tylko, że nie zastanowił się, czy aby na pewno jest się czym chwalić. I czy nie lepiej byłoby więcej czasu poświęcić na zagadnienia strategiczne, które tutorial traktuje po macoszemu. Można się oczywiście posiłkować instrukcją i helpem, ale nie po to przerabia się obowiązkowe szkolenie, by się jeszcze później doszkalać...

## Władca to ma proste życie

W trójce wiele rzeczy mocno uproszczono. Z jednej strony, to dobrze, bo można dość szybko wejść w grę mimo słabego tutorialu, ale z drugiej - *LotR III* wygląda przez to jak ubogi krewny bardziej rozbudowanych tytułów, choćby serii *Total War*. Cóż, jeśli ktoś nastawiał się na grę równie rozbudowaną jak poprzednie części, będzie mocno rozczarowany.

Choćby ekonomią. Dostępne są tylko dwa surowce: żywność oraz złoto, które w dodatku pozyskuje się wręcz banalnie. Wystarczy nadać wybraną krainę wasalowi zajmującemu się prowadzeniem miast, by zapewnić sobie stały dopływ gotówki, albo też kogoś lubiącego się w uprawie roli, by zapewnić żywność armii (i tylko im - do niczego innego papu nie jest potrzebne). To wszystko - niczego się nie rozbudowuje, nie ulepsza, co najwyżej można później nadać dany kawałek lądu komuś z większymi umiejętnościami lub zamienić pola na miasto.



Szturmy na zamki wyglądają co najmniej dziwnie...

Niewiele lepiej jest w przypadku złota. Wprawdzie przydaje się ono nieco bardziej, bo można za nie opłacić najemników, wręczyć innemu władcy jako dar, wykupić swoich rycerzy pojmanych w przegranej bitwie czy rozbudować zamek (tylko w stolicach regionów), ale to by było na tyle. Żadnego lepszego uzbrojenia, rozbudowy czy zwiększenia liczebności oddziałów będących pod komendą któregoś z wasali tu nie ma.

## Wasalów kupa

Wasale, najemnicy... z czym to się je? Miało być przecież prosto... No i jest, naprawdę! Bo to idzie tak: gracz wciela się w rolę władcy. Władca ma dwóch, czyli gromadkę czekających na rozkazy wasali płci obojga. Dzielą się oni na cztery rodzaje: pierwszy uprawia ziemię, drugi buduje miasto, trzeci świątynie, a czwarty - rycerstwo - para się wojaczką. W zależności od tego, komu nadamy jakiś kawałek ziemi, stanie się on dostawcą papu lub złota, zwiększy poziom chrystianizacji naszych ziem lub też sprawi, że dany rycerz odda nam swoje oddziały (lub w przypadku słabszych - tylko jeden) do dyspozycji.

Ale wasal wasalowi nie równy - mogą mieć jeszcze po kilka różnych zdolności dodatkowych (wybierane z ponad 30). I to nie tylko rycerze, bo ci akurat różnią się dodatkowo liczbą oraz typem dowodzonych przez siebie jednostek. Dzięki







Parę screenów z LotR II, gdzie można było wystawić własne armie, przetrząść chłopów między zajęciami, a i walka wcale nie była gorsza.

ki owym umiejętnościom zwiększa się produkcja, skuteczniej odpierają modły, zwiększają nasz prestiż, budują większe miasta, utrzymują lepszych obrońców itd., itp. - trochę tego jest, ale wszystko zostało dokładnie opisane w instrukcji, więc można się w tym wszystkim w miarę szybko połapać.

### Najemnicy i dziewczyny

Instrukcja przydaje się też, gdy chcemy się połapać w najemnikach. Bo oddziały wojskowe to tylko jeden z czterech ich typów, choć bardzo przydatny w prowadzeniu wojny - nic nie jedzą, można więc przy ich pomocy znacznie powiększyć armię, trzeba tylko uważać na straty, bo w przeciwieństwie do zwykłych wojsk nie uzupełniają oni strat. Poza nimi są jeszcze specjaliści od obłędów zajmujący się budowaniem machin ułatwiających zdobywanie zamków (bez nich jedyną pomocą przy szturmie będą drabiny), agenci wynajmowani do wykonania konkretnego zadania oraz najemni pomocnicy, którzy za opłatą osiedlą się w wybranym miejscu lub przyłączą do wybranego wasala.

Przykłady? Proszę bardzo: co powiecie na urodziwe panny, które za drobną opłatą zajmą na pewien czas dowolnego dowódcę, skutecznie wybijając mu z głowy tak przyziemne sprawy, jak np. wojaczka czy słuchanie swego pana? Albo na szpiegów, dzięki którym dowiemy się wielu interesujących rzeczy o wrażliwych prowincjach skrytych we mgle wojny (w grze widać tylko prowincje sąsiadujące z naszymi lub z dowolnymi, w których mamy armie). Albo światłych rewolucjonistów, którzy na widok brzęczących monet z radością podburzają chłopów w dowolnej prowincji. To nie wszystko, bo wśród agentów są jeszcze zabójcy, minstrele, sabotażyści, skorumpowani kardynałowie i złodzieje. Lista pomocników również krótka



sami. Można je łączyć w armie (maksimum 10 jednostek bojowych plus maszyny oblężnicze), a w czasie samych bitew w grupy przypisywane do klawiszy numerycznych. Są formacje, szarże, bohaterowie, sztuczna inteligencja mogąca w naszym imieniu prowadzić bitwy i wszechobecny czas rzeczywisty. Nie ważne, czy tylko roztawiamy wasalów po ziemiach, czy prowadzimy trzy bitwy naraz - zegar tyka z dokładnie tą samą prędkością, co oznacza, że osobiście można doglądać tylko niektórych spraw, a resztę trzeba zostawić komputerowi.

Dowodzenie bitwą można jednak w dowolnym momencie przejąć i oddać z powrotem komputerowi. Nie jest on jakoś szczególnie bystry, ale w większości przypadków w zupełności



## LotR III może i sprawia wrażenie gry rozbudowanej i ciekawej, ale w praniu wychodzi z niej sporo braków.

nie jest (artyści, kamieniarze, handlarze, mistrzowie miecza, mediatorzy, święci uczeni, wędrowni aktorzy oraz karczmarze), więc teoretycznie jest z czego wybierać.

Oczywiście nie wszystkich można wynająć od razu i to wcale nie ze względu na brak gotówki. Najemnicy zaczynają się pojawiać dopiero wtedy, gdy będziemy mieli jakieś - im większe, tym lepsze - miasta. A te zakładać można jedynie kosztem pól uprawnych, zamków oraz dóbr kościelnych... Cóż, coś za coś - na szczęście nie ma tu problemów ze zmianą wcześniej podjętej decyzji.

### Walka, czas, walka

Łącznie z maszynami oblężniczymi mamy dwadzieścia cztery typy jednostek, każda ze swoimi statystykami, umiejętnościami i bonu-

wystarczy, a oszczędza mnóstwo czasu. I stresu, zwłaszcza podczas oblężeń, bo szturm i walki na murach często wyglądają po prostu bez sensu - wrogie jednostki potrafią stać o rzut kamieniem od siebie i nic sobie z tego nie robić, mimo iż dajemy im rozkaz ataku...

To zresztą nie jedyny problem związany z walką. Bardzo upierdliwa jest niemożność dostania posiłków. Gdy się już jakaś walka rozpocznie, zostaje odcięta od świata zewnętrznego. No i jeszcze ten dziwny upływ czasu. Rozbudowa zamku trwa w porównaniu do tempa przemarszu wojsk tylko chwilę, w przeciwieństwie do bitew, które się zazwyczaj nieimiłosiernie dłuży. Przy większych starciach spokojnie można by sprowadzić do bitwy posiłki nawet z odległych włości - oczywiście gdyby tylko mogły się do tej walki przyłączyć...

### Warto podjąć rękawicę?

LotR III może i sprawia wrażenie gry rozbudowanej i ciekawej, ale w praniu wychodzi z niej sporo braków i prostota. W dodatku często gracz tylko tu siedzi i patrzy: bitwy toczą się same, wasale porzostawiani, nikt nie chce się przyłączyć... Gdyby chociaż miało się dostęp do jakiejś listy włości z danymi wasalów, można by się zająć wymianą tych najsłabszych, ale że trzeba się tym zajmować ręcznie, jest to zajęcie nie tyle interesujące, co zmudne i nudne. Jedyne, co ratuje grę, to cena - ta zachodnia - jak na tytuł budżetowy jest całkiem niezła, a gra na parę dni całkiem przyjemnego grania powinna wystarczyć.

Ale uwaga - nie wiedzieć czemu, polski wydawca ustalił jej cenę na 99,99 złotych. A za tyle polecieć można ją chyba tylko maniakom średniowiecznych strategii, którzy naprawdę nie mają w co grać. [GDA]





PRODUCENT: BIO WARE/LUKASARTS  
DYSTRYBUTOR: LEM  
CENA: 139/109 Zł  
WWW.LEM.COM.PL

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 1GHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA: RAM: 32 MB

Kilka razy tłumacze pozytywnie zaskoczyli mnie językową inwencją. Tak było z piaskoczołgami, które to tłumaczenie sanderawiera od dziś zastępować będzie u mnie angielski oryginał. Tak było także ze zwrotami „darowanej banthcie nie zagląda się w zęby” czy „dostał banthiego rozumu”, zastępujących zwyczajną, wcale nie stylizowaną wypowiedź w stylu 'became foolish'.

GEM - PIĘKNE SPOLSZCZENIE WIELKIEJ GRY

Dożyłem. Sam jeszcze w to nie do końca wierzę, ale wszelkie znaki na niebie i ziemi mówią, że tak właśnie jest. Dożyłem czasów, w których polonizacja nie tylko nie powodują szyderczego śmiechu lub zgrzytania zębami, nie tylko nie przeszkadzają, ale naprawdę pomagają cieszyć się grą!

# STAR WARS



## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC PL

**Nie jest** to być może rzecz nowa - współpracownicy niejednokrotnie wspominali, że nie trzeba już wstydić się spolszczeń, jednak nie wierzyłem w to aż do tej pory. Ścisłej: do chwili, gdy zaraz po sobie miałem okazję grać w polskiej wersji dwóch największych role-playing ostatnich miesięcy *Świątyni Pierwotnego Zła* i *Knights of the Old Republic*!

Recenzję polskiej wersji *Świątyni Pierwotnego Zła* mieliście okazję przeczytać w poprzednim numerze CDA. W skrócie - CD-Projekt może poszczycić się wydaniem

wydany został od razu w wersji 1.03 - a więc z ostatnim dostępnym patchem. Spolszczenie KotOR-a jest wprawdzie **wyłącznie kinowe** (tj. kwestie mówione są oryginalne), jednak jakość tłumaczenia napisów (jakieś, drobniaczek, 3 mln znaków) jest **niemal bezbłędna**. Warto przy tym podkreślić, że tłumacze z LEM-a, świadomi specyfiki starwarsowego żargonu, zwrócili się z prośbą o konsultacje do dwóch (!) niezależnych zespołów specjalistów - twórców *StarWars.pl* i *GwiezdneWojny.pl*. Jednocześnie nad całością czuwali ludzie, których jedynym zadaniem było przerabianie poprawnych, acz dziwnie brzmiących, fanowskich konstrukcji na poprawną polszczyznę. Dzięki temu tłumaczenie jest zarazem i wierne, i - rzecz niemal niemożliwa - piękne!

Błędów **stricte językowych** w *Knights of the Old Republic PL* w zasadzie **nie ma** - jedynym wychwyconym (co ułatwia, przypomina nam pozostawienia angielskich kwestii mówionych) było przetłumaczenie 'how appropriate gift' na 'jak potrzebny', zamiast 'jak stosowny, odpowiedni'. Również 'pochłonięta sobą' lepiej by brzmiała jako 'egocentryczna'. Zdarzyło się wreszcie kilka literówek, niemniej w ostatecznym rozrachunku to zaledwie ziarnko piasku na całym Tatooine!

Warto też wreszcie zauważyć, że *Star Wars: Knights of the Old Republic PL* - 4 płyty **plus polska czarno-biała instrukcja** (w pudełku DVD gry mieszczą się swobodnie wszystko), sprzedawana jest w **niższej niż oryginalna cenie 139 złotych** (w części sklepów taniej o 30 złotych). Zatem, Panie, Panowie, potencjalni Rycerze Starej Republiki! Galaktyka Was potrzebuje, a granice, które dotąd nie pozwalały wam wziąć czynnego udziału w wojnie z Darthem Malakiem, właśnie padły! Do dzieła! I niech Moc będzie z wami! **[CDA]**

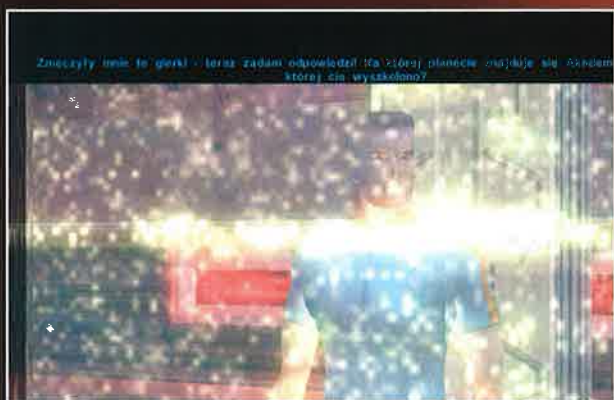
**Knights of the Old Republic PL śmiało mierzyć się może z oryginałem!**

lepszym niż oryginalne. Polskiego KotOR-a jednak się bałem. Wydawca gry - LEM - nie ma specjalnego doświadczenia w lokalizowaniu gier role-playing - bez wątpienia najbardziej wymagających, jeśli chodzi o sprawność samego tłumaczenia, np. spójność języka i charakter całości. Stawka zaś była tym wyższa, że mowa przecież o grze role-playing roku jakiś 50 największych tytułów branżowych całego świata! Dość na tym - od jakości polonizacji zależały losy gier *Star Wars* w Polsce! Gdyby tłumaczenie okazało się porażką na miarę polskiego *Splinter Cella* - polskich fanów *Star Wars* czekałyby długie wyłącznie anglojęzyczne lata.

Na szczęście, i wierzę święcie w to, co mówię - na szczęście test ten LEM zaliczył po mistrzowsku i *Knights of the Old Republic PL* śmiało mierzyć się może z oryginałem! KotOR w wersji polskiej



Poziom 17. Na dnie Manaanu.



1. Akademia Jedi? Nie mam pojęcia, o czym mówisz.  
2. [Użyj perswazji/Skann] Alderaan. Jest na Alderaan.  
3. Odmówi. Oni są na Dantooine.

**9+**  
**WERDYKT**

- tłumaczenie wierne i piękne!
- latka 1.3 w zestawie
- niższa cena niż ENG-oryginał
- spolszczenie kinowe (dla niełubiących dubbingu)
- spolszczenie kinowe (dla lubiących dubbing)



# WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

## GRY JAVA NR 7928



**SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:**

N3: NOKIA (3510, 8910)  
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)  
N6: NOKIA (3650, 3660, 6600, 7650)  
SC: SIEMENS (S55, S55S, M55)  
SE: SONY ERICSSON (T610, T628, T630)  
MT7: MOTOROLA (T720, T722)

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NAPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEEWIDZANA NA TWOJĄ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRY. ABY WYŚLAĆ GRY INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV97V69).



**MEGA HIT!!!**

## WIELKIE GRAFIKI NR 7928



ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON  
ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. E651111V69  
SIEMENS: ZAMIAST NUMER SPOD OBRZASKA, NP. A651111V69  
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "T", NP. P651111V69  
WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZASKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZASKA (NP. +4860X600600:A651111V69).

## KOLOROWA ANIMACJA NR 7928



NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON  
WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJE. ABY WYŚLAĆ ANIMACJE INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN106078V69).  
W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJE MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

## DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS 530

|                                      |              |                                       |              |
|--------------------------------------|--------------|---------------------------------------|--------------|
| Anastacia, Left Outside Alone        | PT1288197V69 | Kreskówka: Scooby Doo                 | PT688192V69  |
| Ania Dąbrowska, Tęgo chłaim          | PT127085V69  | Kreskówka: Shrek                      | PT183428V69  |
| Asotoloh, Suczia                     | PT116280V69  | Liber, Skarby                         | PT116940V69  |
| Asotoloh, Umiejemol                  | PT1271182V69 | Linkin Park, Numb                     | PT1028873V69 |
| Boyzone, Me Myself And I             | PT1273233V69 | Madonna, Love Profusion               | PT1271156V69 |
| Big Cyc, Dries                       | PT884273V69  | Manlym Manson, Tainted Love           | PT1285073V69 |
| Black Eyed Peas, Shut Up             | PT1193358V69 | Master Blaster, How old RU            | PT114089V69  |
| Christina Aguilera, Voice Within     | PT128588V69  | Members of Mayday, 10 in 01           | PT90399V69   |
| DKA, Jakby to było                   | PT114085V69  | Mezo, Aniele                          | PT116285V69  |
| Duze Pe + IGS + DJ Spox, Nasze życie | PT1256719V69 | Mezo, Mezo                            | PT116285V69  |
| Eric Clapton, Layla                  | PT671741V69  | Nirvana, Rape Me                      | PT1140901V69 |
| Film: Mission Impossible             | PT752942V69  | Outkast, Hey Ya                       | PT1140925V69 |
| Film: Oczko Chrestny                 | PT68508V69   | Papa, Glucha Noc                      | PT939083V69  |
| Footline, The Hypno                  | PT122682V69  | Pie, Dwa Drogie, Konfrontacje         | PT118338V69  |
| George Michael, Amazing              | PT1271161V69 | Rocco, Generation of Love             | PT1273340V69 |
| Groove Coverage, The End             | PT1268623V69 | Scooter, Jigga! Jigga!                | PT1286707V69 |
| Hymn Rosy                            | PT684818V69  | Scotter, Maria I like it loud         | PT98850V69   |
| Iron Maiden, Fear of the Dark        | PT102828V69  | Scotter, Nessaja                      | PT185168V69  |
| Jeden Osiem L, Czasem tak bywa       | PT1288203V69 | Sean Paul, I'm Still In Love With You | PT1233803V69 |
| Jeden Osiem L, Jak zapomnieć         | PT1271184V69 | Senat, Mortal Komat                   | PT1269606V69 |
| Kaczuchy                             | PT167130V69  | Sieras, Spacja                        | PT1271413V69 |
| Kaliber 44, Plus minus               | PT1167918V69 | Snapi, The Power                      | PT1212494V69 |
| Kreskówka: Pszczółka Maja            | PT65875V69   | Sugababes, Too Lost In You            | PT128480V69  |
| Kreskówka: Siedzieli                 | PT904004V69  | Sweet Noice + Peja, Jeden laki dzień  | PT1183383V69 |
|                                      |              | Weslie, Mandy                         | PT1285121V69 |

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, ALCATEL OT353, PHILIPS 530:  
PODAJ NUMER Z LITERAMI "T", NP. PT808452V69

ALCATEL: ZAMIAST "T" WPISZ "AP", NP. AP808452V69

SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100): ZAMIAST "T" WPISZ "SA", NP. SA808452V69

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452V69).

## DZWONKI NR 7228

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

|                                      |             |                                      |             |
|--------------------------------------|-------------|--------------------------------------|-------------|
| Anastacia, Left Outside Alone        | T1286738V69 | Kreskówka: Ballazar Gąbka            | T1078V69    |
| Ania Dąbrowska, Tęgo chłaim          | T124854V69  | Kreskówka: Gumisie                   | T1732064V69 |
| Asotoloh, Suczia                     | T1091617V69 | Kreskówka: Pink Panther              | T931536V69  |
| Asotoloh, Umiejemol                  | T1297784V69 | Kreskówka: Siedzieli                 | T1820735V69 |
| Boyzone, Me Myself And I             | T1273234V69 | Kreskówka: Shrek                     | T58274V69   |
| Black Eyed Peas, Shut Up             | T1097465V69 | Liber, Skarby                        | T119547V69  |
| Christina Aguilera, Voice Within     | T1260989V69 | Linkin Park, Numb                    | T987838V69  |
| DKA, Jakby to było                   | T1217980V69 | Master Blaster, How old RU           | T1059049V69 |
| Duze Pe + IGS + DJ Spox, Nasze życie | T127808V69  | Members of Mayday, Culture Flash     | T1190438V69 |
| Eric Clapton, Layla                  | T585439V69  | Metalka, St. Anger                   | T126938V69  |
| Film: Desperado                      | T591282V69  | Mezo, Aniele                         | T1162645V69 |
| Film: Gliniarz z Beverly Hills       | T853933V69  | Mezo, Mezo                           | T1162645V69 |
| Film: Mission Impossible             | T30704V69   | Nirvana, Come As You Are             | T81118V69   |
| Film: Oczko Chrestny                 | T127614V69  | Papa, Glucha Noc                     | T105082V69  |
| Film: Rocky                          | T1271065V69 | Rocco, Generation of Love            | T1051444V69 |
| George Michael, Amazing              | T1271065V69 | Rocco, Generation of Love            | T1051444V69 |
| Groove Coverage, The End             | T836378V69  | Rocky, Eye Of The Tiger              | T576814V69  |
| Hymn Rosy                            | T82708V69   | Senat, Mortal Komat                  | T1271244V69 |
| Ich Troje, A Wszystko to by Cibie    | T126937V69  | Sieras, Spacja                       | T1218007V69 |
| Iron Maiden, Wildest Dream           | T126865V69  | Snapi, The Power                     | T1217878V69 |
| Jeden Osiem L, Czasem tak bywa       | T125814V69  | Sugababes, Too Lost In You           | T1183383V69 |
| Jeden Osiem L, Jak zapomnieć         | T1190416V69 | Sweet Noice + Peja, Jeden laki dzień | T128480V69  |
| Jeden Osiem L, Jedno jest życie      | T1197114V69 | Weslie, Mandy                        | T1276065V69 |
| Kaczuchy                             |             |                                      |             |

SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. MI1062V69

SEND: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. SD1062V69

SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. GM1062V69

SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. U1062V69

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1062V69).



**ŁĄCZ SIĘ Z INTERNETEM PRZEZ WAPSTER.NET I ŚCIAGAJ LOGOSY ZA DARMO! WĘCEJ NA:**

**0209321**

**WWW.WAPSTER.NET**

## LOGO NR 7228

|                                                                       |                                                                     |                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>KEP-HOP</b><br>1214365V69<br>1287127V69<br>1287176V69<br>938261V69 | <b>NOKIA</b><br>1248885V69<br>1283640V69<br>1288812V69<br>894782V69 | <b>NOKIA</b><br>1270999V69<br>1281996V69<br>1288812V69<br>486713V69 |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON  
SAMSUNG, NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. 44154V69  
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. C44154V69  
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E44154V69  
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E44154V69

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZASKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZASKA (NP. +4860X600600:852715V69).

## SUPER USŁUGA!!!

**BĄDŹ NA TOPIE!!! DZWONKI I TAPETY ZA PÓŁ CENY!**

JEŚLI PISZESZ SIĘ NA TO - WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128 O TREŚCI:  
LISTAPOLI.V69 - JEŚLI CHCESZ ŚCIAGAĆ TANIE DZWONKI POLIFONICZNE  
LISTATAP.V69 - JEŚLI CHCESZ ŚCIAGAĆ TANIE TAPETY  
LISTATT.V69 - JEŚLI CHCESZ ŚCIAGAĆ TANIE DZWONKI TRUE TONE  
ODTAD, RAZ W TYGODNIU, BĘDZIESZ OTRZYMUAĆ SMS-A Z LINKIEM DO STRONY WAP. POD TYM ADRESEM, CO TYDZIEŃ, BĘDĄ DOSTĘPNE DLA CIEBIE SPECJALNIE WYBRANE NOWE, TANIE GADZETY. DODATKOWO BĘDZIESZ INFORMOWANY O WSZYSTKICH NOWYCH USŁUGACH I PROMOCJACH DOSTĘPNYCH W SERWISIE WAPSTER.  
Z USŁUGI MOŻESZ ZREZYGNOWAĆ W KADZEJ CHWILI - WYSTARCZY, ŻE WYŚLESZ NA NUMER 7128 SMS-A WYŁĄCZAJĄCE USŁUGĘ. W TREŚCI TEGO SMS-A NALEŻY WPISAĆ, Z CZEJO REZYGNUJESZ (NP. LISTAPOLI STOP - JEŚLI REZYGNUJESZ Z DZWONKÓW, ITD.).

*SamOściagaj*

## KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PHILIPS 530, PANASONIC GD67



## SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ NR 7228



ABY WYŚLAĆ KOMUŚ PODPISANĄ WIADOMOŚĆ GRAFICZNĄ, WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZASKA: TREŚĆ ZYCZEN (NP. +4860X600600:L115660V69:KOCHAM CIĘ MISZKO).  
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRZASKA, NP. L115660V69  
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z115660V69  
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D115660V69  
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "T", NP. T115660V69  
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V", NP. V115660V69

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BG1109997V69).



Z okazji setnego numeru, Na Luzie nieco dłuższe niż zwykle i zabawniejsze niż zwykle (taką mamy nadzieję - my, redakcja CDA i Joemonster.org, które zasila nas tekstami).

Rosyjskie powiedzenie mówi, że jeżeli przypadkiem budzisz się w poniedziałek i NIE nawala cię głowa, najwyraźniej jest... środa.



## Gdy nikogo nie obchodzisz...

Nostalgiczna tęsknota za jesienią w obliczu nadchodzącej wiosny wyzwała przeróżne wyznania, nawet te okraszane porcją poezji... Posłuchajmy w skupieniu...

Czasami... Kiedy płaczesz... Nikt nie zauważa Twoich łez...

Czasami... Kiedy jesteś zmartwiony... Nikt nie widzi twojego bólu...

Czasami... Kiedy jesteś szczęśliwy... Nikt nie widzi Twojej radości...

Ale wszyscy potrafią doskonale zauważyć i na długo zapamiętać, gdy jeden, jedyny raz...

NIECHCĄCY PIERDNIESZ W TOWARZYSTWIE...

## RÓŻNOCI

Wdowa po MacDouglasie poleciła wyryć na nagrobku napis: „Spoczywaj w spokoju”. Kiedy dowiedziała się, że mąż nie zostawił jej nic w spadku, kazała dopisać: „Zanim się nie zjawię”.



## RÓŻNOCI

Na kursie spadochroniarstwa dla początkujących przyszła pora na zadawanie pytań instruktorowi. Jeden z kursantów:

- Jeśli mój spadochron główny się nie otworzy i nie otworzy się również zapasowy, ile będę miał czasu na dalsze działania, zanim uderzę w ziemię?

- Całe życie...

# SETNY UBAW!!!

## Ogłoszenia

Autentyki zamieszczone w wysoko nakładowej gazecie w latach 2003-2004. Zachowano wiernie treść ogłoszeń.

### SAMOCCHODY (sprzedam)

FIAT 125p. 1980 r. 1500 ccm. Czarny, pierwszy właściciel, mało eksploatowany.

FIAT 126p. 1980 r. 650 ccm. Brązowy, skrzynia biegów po remoncie, cena: 250 zł lub zamienię na tańszy.

FIAT 126p. 1984 r. 650 ccm. Biały, RO, kubelkowe fotele, blacharka po remoncie. Wadliwy rozrusznik. Trzeba pchać. Cena: 500 zł.

OPEL CORSA. 1998 r. 1100 ccm. Zielony. RO, aluminiowe felgi, ciemne szyby, drugi właściciel, garażowany. Cena: 22 000 zł. Skrobaczka do szyb gratis.

POLONEZ. 1983 r. 1500 ccm. Czerwony, stan silnika idealny, stan blachy dobry, brak podłogi.

RENAULT 5. 1988 r. 1100 ccm. Gaz, atrakcyjny wygląd, aluminiowe felgi z szyberdachem.

SKODA 105L. 1983 r. 1050 ccm. Biały, po remoncie generalnym silnika, blacharka do remontu. Zamienię na Audi 80 z lat 89-91, możliwa dopłata.

TRABANT 601. 1982 r. 601 ccm. Biały, RO, szyberdach, stan ogólny dobry, do poprawek blacharskich.

TRABANT 601. 1984 r. 600 ccm. Błękitny, technicznie sprawny, nowe tylne opony. Cena: 200 zł lub zamienię na adidas.

### SAMOCCHODY (kupię)

Kupię samochód osobowy marki: DIESEL, do 1500 zł.

### ZWIERZĘTA

Hodowla dobermanów: przyjmie chętnych na szczepienie.

Suczka bernarda. Z rodowodem, 3-miesięczna. Cena: 500 zł.

Suczkę kundelka z cieczką oddam w dobre ręce.

### HOBBY

Granat wojskowy. Stan idealny, nieużywany, możliwa wysyłka. Cena 150 zł.

Roczniki 99-01 magazynów CATS i EXSTASY. W twardej oprawie po pracach introligatorskich. Cena: 200 zł za rocznik.

Zbiór monet z II wojny światowej, używane.

### KOMPUTEROWE

Dysk KAWIOR na gwarancji. Cena: 100 zł.

Komputer IBM z monitorem i Internetem. Mało używany, stan idealny. Cena: 1200 zł.

Monitor SAMPO AlphaScan 521, 15", stan dobry, 1 właściciel, zapakowany.

Procesor Pentium 266 MHz MMX, nowy.

## Haniebne Nobla 2001 i 2002

Nazwa 'Ig Nobel' czytana ciągiem: ignoble, to po polsku niecny, haniebny. Nagroda ta jest przyznawana przez kapitułę, która wywodzi się z wydawanego od 1955 roku czasopisma *Journal of Irreproducible Results*. A przyznaje się ją tym naukowcom, których badania są... no, sami zobaczcie.

### Rok 2001

MEDYCYNĄ: Peter Barss z Uniwersytetu McGilla za wstrząsający raport medyczny *Obrażenia wywołane przez spadające orzechy kokosowe*, opublikowany w *The Journal of Trauma* w 1984 r.

FIZYKA: David Schmidt z Uniwersytetu Massachusetts za częściowe rozwiązanie zagadki, dlaczego zasłony prysznicowe odchylają się do środka.

BIOLOGIA: Buck Weimer z Pueblo w stanie Kolorado (USA) za wynalezienie Under-Ease - hermetycznej bielizny z wymiennym filtrem z węgla drzewnego, usuwającym nieprzyjemnie pachnące gazy, zanim te przedostaną się do środowiska.

PSYCHOLOGIA: Lawrence W. Sherman z Uniwersytetu Miami w Ohio za raport *Ekologiczne studium wybuchów radości w grupkach przedszkolaków*, który ukazał się w *Child Development* w 1975 r. i obit się szerokim echem.

ASTROFIZYKA: Dr Jack i Rexella Van Impe - telewizyjni kaznodzieje z Rochester Hills w stanie Michigan, którym w dwunastominutowym programie wyemitowanym 31 marca 2001 r. udało się wykazać, że czarne dziury spełniają wszelkie techniczne wymagania, by znajdowało się w nich piekło.

NAGRODA POKOJOWA: Vilius Malinauskas z Litwy za stworzenie wesołego miasteczka noszącego nazwę *Świat Stalina*.

TECHNIKA: John Keogh z Hawthorn w Australii za opatentowanie w 2001 r. koła oraz Australijski Urząd Patentowy za przyznanie temuż Johnowi Keoghowi patentu nr 2001100012.

### Rok 2002

BIOLOGIA: Brytyjczycy Norma E. Bubber i Charles Paxton - za badania, które wykazały, że za spadek pogłowia strusi na brytyjskich farmach w latach

90 odpowiedzialne są same strusie - w niewoli zalecają się do hodowców zamiast do siebie nawzajem.

BADANIA INTERDYSCYPLINARNE: dr Karl Krusenicki z Uniwersytetu w Sydney za udowodnienie, że w pępku najczęściej zbierają się czarno-niebieskie kłaczki z ubrania, nawet jeżeli nie nosi się ubrania tych barw.

FIZYKA: Arnd Leike z Uniwersytetu w Monachium, bo udowodnił, że pianki na piwie ubywa zgodnie z zasadami praw matematyki.

MATEMATYKA: K.P. Sreekumar oraz G. Nirmalan za „oszacowanie całkowitej powierzchni słońca indyjskich”.

HIGIENA: Hiszpan Eduardo Segura za wynalezienie pralki do prania kotów i psów.

EKONOMIA: 28 firm takich jak Enron czy Arthur Andersen za „wykorzystanie kreatywnej matematycznej koncepcji księgowości”.

MEDYCYNĄ: Chris McManus z University College London za pracę udowadniającą, że mężczyźni przedstawiani na XVIII-wiecznych rzeźbach mają lewe jądro mniejsze od prawego.



## PRZYGODY KLARY



## Niemiecki dres

Opel Manta - kultowy pojazd, „Dresowóz” naszych sąsiadów z Zachodu - odpowiednik starych BMW „trójek” i „tjunowanych” golfów u nas. Kierowca Opla Manty - odpowiednik naszego dresa, z osobliwą fikcją na punkcie pojazdu... Posłuchajcie niemieckich dowcipów na ich temat...

- Po co kierowcy Manty magnes na wewnętrznej stronie lewej dłoni?  
- Aby przy 180 km/h też móc się trzymać dachu.

- Po czym poznać garaż kierowcy Manty?  
- Okrwawiona lewa strona wjazdu...

- Co mówi kierowca Manty na pogrzebie?  
- Ja bym tę skrzynkę od razu niżej postawił...

- Dlaczego w Mantach lusterka ustawione są poziomo?  
- Aby można było niuchać w trakcie jazdy.

- Dlaczego przez jakiś czas konstruowano Manty szerokości 80 cm?  
- Aby się dało oba łokcie trzymać na zewnątrz.

- Dlaczego później je poszerzono?  
- Bo nalepka KENWOOD nie pasowała na tylną szybę...

- Dlaczego Manty nie mają szyberdachów?  
- Kierowca nie ma trzeciego łokcia...

- Dlaczego obecnie Manty produkuje się z zawieszeniem 2,10 m?  
- Aby dało się obniżyć zawieszenie o 1,90 m!

- Dlaczego kierowcy Manty rodzą się przez cesarskie cięcie?  
- Bo z zadartymi łokciami nie dałoby rady normalnie...

- Dlaczego kierowcy Manty chodzą pod prysznic z drucianą szczotką?  
- Aby zdrapać muchy z lewej ręki.

- Dlaczego Manta ma zamontowaną półeczkę za oknem?  
- Aby kierowcy na światłach mogli się siłować na rękę.

- Po co kierowca Manty wozi jelenia w bagażniku?  
- Aby fajnie porykiwało także przy 20 km na godzinę...

- Najmniejszy element Manty?  
- IQ kierowcy.

- Największy element?  
- Airbagi pasażerki...

- Dlaczego kierowcy Manty nie chorują na AIDS?  
- Wirusy też mają dumę...

- Ulubiony owoc?  
- Mantarynka.

- Dlaczego kierowcy Manty nie jeżdżą VW Scirocco?  
- Żaden nie jest w stanie wymówić tej nazwy u dealera.

- Dlaczego Opel Manta ma 16 halogenów z przodu?  
- Przeciwwaga dla 500-watowych głośników.

- Ulubiona dyscyplina sportu wyczołowego kierowców Manty?  
- Triathlon. Czytanie - pisanie - rachunki.

- Jak kierowca Manty prostuje pogiętą blachę?  
- Podkręca głośność zestawu...

- Komentarz kierowcy Manty na widok walca drogowego?  
- Błó, ej, ale nieźle kapciochy...

I chyba najkrótszy kawał o Mantcie...

Stoi Opel Manta przed uniwersyte-tem.

[thx to zorg1 & owlodek]

## Country Western - polubisz ten gatunek!

Poniżej tytuły, podobno autentyczne, „dzieł” muzyki country western. Przeczytaj, a przekonasz się, że teksty naszego „czerwonołosego” to przy tym mały pikus... :)

**I Been Roped And Thrown By Jesus In The Holy Ghost Corral**  
(Jezus mnie związał i wrzucił do zagrody Ducha Świętego)

**I'm Just A Bug On The Windshield Of Life**  
(Jestem tylko muchą na przedniej szybie życia)

**I'm So Miserable Without You, It's Like Having You Here**  
(Bez ciebie jestem taki nieszczęśliwy, prawie jakbyś tu była)

**My Wife Ran Off With My Best Friend, And I Sure Do Miss Him**  
(Żona uciekła z najlepszym kumplem i strasznie mi go brakuje)

**You Were Only A Splinter As I Slid Down The Bannister Of Life**  
(Byłaś tylko drzazgą, kiedy zjeżdżałem po poręczy życia)

**You're The Reason Our Kids Are So Ugly**  
(Przez ciebie nasze dzieci są tak brzydkie)

**Thank God And Greyhound She's Gone**  
(Dzięki ci, Boże i PKS-ie, już pojechała)

**I'll Marry You Tomorrow But Let's Honeymoon Tonight**  
(Ożenię się z tobą jutro, ale miesiąc miodowy zaczniemy dziś)

**I Would Have Wrote You A Letter, But I Couldn't Spell Yuck!**

(Napisałbym ci list, ale nie chcę wałnąć byka w „fuj!”)

**I Keep Forgettin' I Forgot About You**  
(Zapominam, że o tobie zapomniałem)

**I Don't Know Whether To Kill Myself Or Go Bowling**  
(Nie wiem, czy się zabić, czy iść se na kręgle)

**I Can't Get Over You, So Why Don't You Get Under Me?**  
(Hm - chyba nieprzetłumaczalny) :)

**I Changed Her Oil, She Changed My Life**  
(Zmieniłem jej olej, zmieniła mi życie)

**If the phone don't ring, you'll know it's me**  
(Jak telefon nie zadzwoni - to ja)

**She got the ring and I got the finger**  
(Ona ma pierścionek, a ja mam palec)

**Mama get a hammer (there's a fly on Papa's head)**  
Matka, przynies młotek (na głowie taty jest mucha)

**If I had shot you when I wanted to, I'd be out by now**  
(Gdybym cię kropnął, kiedy chciałem, już bym wyszedł)

**I just bought a car from a guy that stole my girl, but the car don't run so I figure we got an even deal**  
(Kupiłem auto od gościa, który mi odbił kobietę, samochód nie działa, więc jesteśmy kwita)

I zdecydowanie numer jeden:  
**Drop Kick Me, Jesus, Through The Goalposts Of Life**  
(Kopnij mnie z woleja, Jezu, w bramkę życia)





Przez ostatnich kilka lat rząd ciężko pracował i wydawał pieniądze podatników na badania nad akceptowalnym poziomem bezrobocia... Doszedł do wniosku, że 15% stopa bezrobocia jest akceptowana przez pozostałe 85 % społeczeństwa...



## // WSTRZEMIĘZLIWOŚĆ TO NIC ZŁEGO. OD CZASU DO CZASU

PRZYGLĄDNY KILKARTY



Marek Lenc



### Powłodzińska dla zdenerwowanych

Czy mówią ci czasami, że się powtarzasz? Poczytaj, zapamiętaj i zabłyśnij w towarzystwie nowym tekstem. Przy okazji uspokoisz skołataną nerwy...

- Ile razy muszę spuścić wodę, byś sobie poszedł?
- Ten dzień to była kompletna strata makijażu.
- Z ciebie to najprawdziwszy promyczek słońca. Idź przypalać kogoś innego.
- Odwal się. Ja tu sobie żyję długo i szczęśliwie.
- To nie jest biuro. To PIEKŁO oświetlane jarzeniówkami.
- Zaczęłam od zera. I sporo mi go jeszcze zostało.
- Poćwicz nagłe przebłyty inteligencji i bezwiedne napady samokontroli.
- Nie odbiło mi. Po prostu od dziesięciu lat mam bardzo zły humor.
- Sarkazm mam w ofercie usług dodatkowych.
- Nie wiem, jak chciałeś wyglądać, ale ci się nie udało.
- Nie jestem w twoim typie. Nie jestem nadmuchiwana.
- Dwa kroki w tył! Wlażesz w moją aure!
- Nie przejmuj się. Ja też nie pamiętam, jak się nazywasz.
- Czekaj - postaram się wyobrazić sobie, czy z osobowością byłoby ci do twarzy.
- Chaos, panika, bajzel... chyba zrobiłem już wszystko, co miałem.
- Dwuznaczny? No, tak... i nie.
- Ooo, czyżbym niechący wdepnął w twoje biedne, maleńkie, pokaleczone ego?
- Nie jestem spięty. Jestem po prostu nadnaturalnie czujny.

### 11 oznak, że czas do domu

11. Musisz przytrzymać się trawnika, by nie spaść z Ziemi.
10. Komar, który ci ugryzł, nawalił się twoją krwią.
9. Od pół godziny sedes bije cię w tył głowy.
8. Kiedy ktoś ci mówi: „nie powinienes chyba tyle...”, wchodzisz mu w słowo i kończysz: „...tańczyć?”
7. Zamknięcie jednego oka zdecydowanie wyostrza ci wzrok.
6. Spadasz z podłogi.
5. Kiedy wracasz z WC, wszyscy przy barze skandują twoje imię.
4. Właśnie fundujesz następną kolejkę... Płacąc kuponami promocyjnymi z poprzednich.
3. Zastanawiasz się, jakim cudem nigdy dotąd nie zauważyłeś, że stara i bezzębna kłozetowa jest tak piękną kobietą!
2. Nie jesteś w stanie rozpoznać partnera/-ki, jeśli nie patrzysz przez dno kufła.
1. Więcej czasu spędzasz, leżąc na podłodze, niż stojąc lub siedząc.

RÓŻNOCY

- Jaka jest najgorsza rzecz, jaką możesz powiedzieć kumplowi, który narzeka, że jego żona/dziewczyna jest oziębła?  
- Wcale nie!



## Autentyki z Internetu

- Stringi noszą tylko te osoby, które nie są do końca rozwinięte umysłowo, tym bardziej facet.

- Do noszenia stringów potrzebna jest pięknie „rozwinięta” pupa, a nie umysł.

\*\*\*

- Jak sobie przepowiem, że się schlam, nie ulega kwestii, że się schlam, choć by się waliło, paliło i błyskało.

\*\*\*

- NIEDOBRO MI - powiedziała tęcza.

- Przyłóż łód do czoła - odpowiedziała zorza polarna.

- Puść mnie - poprosił paw.

- (...) mnie też - poprosił bąk.

\*\*\*

- Mój sąsiad w piątek zaparkował samochód w kałuży. Postać przez weekend. Teraz czeka na odwilż.

- A jak głęboka ta kałuża? Bo mój znajomek zrobił coś innego, zaparkował na lodzie, a po dwóch dniach - jak wytrzeźwiał po balandze, samochód na krze 10 m od pomostu był zaparkowany. Ile było pomostów na sprowadzenie go na brzeg, trudno wymienić.

- Jak przebiegnie koło tego samochodu z 10 psów, będzie mógł wyjechać.  
- Bez fatygi. Warto po tym opłukać felgi - bo wyżera.

- Ja zaparkowałam w Krakowie, a samochód znalazł się w Warszawie, na parkingu.

\*\*\*

- Mam pytanie. Od kilku tygodni na południowo-zachodnim niebie obserwuję silnie świecący obiekt, znacznie jaśniejszy od pozostałych gwiazd. Może to głupie pytanie - ale co to jest? Czy to jest po prostu Wenus świecąca o tej porze roku czy coś innego?  
- Światelko dźwigu.



### Jak zamówić pizzę przez telefon

Dzień jak co dzień, wracasz zmęczony po ciężkiej pracy, a ta lafirynda nie dość, że nic nie ugotowała, to jeszcze gdzieś jak zwykle polazła. Znasz to na pamięć... Znowu zamawiasz pizzę. Jednak teraz możesz sobie to codzienne monotonne zamawianie urozmaicić! Oto sposoby:

1. Zakończ rozmowę, mówiąc jak w filmie: „proszę pamiętać, nigdy nie było tej rozmowy”.
2. Powiedz, że na drugiej linii masz konkurencyjną pizzerię i wybierzesz tę, która zaofertuje niższą cenę.
3. Odpowiadaj na pytania pytaniami.
4. Używaj bardzo mądrych słów. (Np.

wszystkie inne półprodukty to są imponderabilia.)

5. Zażycz sobie, by tym razem ciasto było na wierzchu.
6. Złóż zamówienie, śpiewając na melodii ulubionej piosenki (wskazany heavy metal).
7. Przeliteruj wszystkie składniki (np. oliwki - O jak Olgierd, L jak Leon itd.).
8. Jąkaj się na literze „p”.
9. Zapytaj się przyjmującego/przyjmującą zamówienie, jak jest ubrany/ubrana.
10. Powiedz przyjmującemu/-jącej zamówienie, że jesteś w depresji i po prostu chcesz z kimś pogadać.
11. Zmieniaj ton głosu co 5 sekund.



Jedna z amerykańskich linii lotniczych wprowadziła specjalną, 50-cioprocentową zniżkę na bilety dla żon udających się w podróż służbową razem z mężami. Po pierwszym miesiącu promocji, podczas którego sprzedano bardzo dużo promocyjnych biletów, dział marketingu, licząc na dalszy wzrost sprzedaży, wysłał listy do żon biznesmenów, którzy skorzystali z oferty. W listach dziękowano za skorzystanie z oferty i pytano, jak minęła podróż... Na 90% wysłanych listów linie otrzymały odpowiedź: „Jaka podróż?”.



## // EUROPEJSKA SONDA ZNALAZŁA NA MARSIE WODĘ, A AMERYKAŃSKA... BROŃ BIOLOGICZNĄ.

### Poradnik chakiera - jak się włamać do skrzynki pocztowej?

Koniec z tematami tabu w CD-Action! Dzisiaj opiszemy sposoby włamywania się do skrzynek pocztowych!

Autor tekstu ostrzega, że zawarte tutaj informacje są tylko i wyłącznie przedstawione w celach informacyjno-edukacyjnych! :) Autor nie ponosi odpowiedzialności za to, w jaki sposób wykorzystasz zdobyte tutaj informacje! Pamiętaj o tym!

Po pierwsze, musisz znaleźć cel włamania - skrzynkę pocztową. Po jego znalezieniu radzę zaobserwować ruch przy skrzynce - jak często właściciel sprawdza pocztę czy nikt inny się tam nie kręci oprócz niego - możliwe bowiem, że inny chakier też próbuje się włamać do tej samej skrzynki, a my przecież nie szukamy kłopotów.

Po wnikliwej analizie ruchu panującego przy skrzynce określiliśmy okres, w którym nikt się przy niej nie kręci - jeżeli jednak nie ma takiego czasu, poszukaj innej skrzynki pocztowej. Najmniejszy ruch panuje zwykle w nocy w godzinach 3-5 i wtedy właśnie najlepiej się do niej chakuje. Ważne - weź ze sobą jakieś środki pobudzające i tykniij parę pigułek - jeżeli zaśniesz podczas akcji, może być nieciekawie!

Co ci będzie potrzebne? Na pewno odpowiednie narzędzia. Aby się włamać, potrzebujesz:

a) Łom, ewentualnie duży śrubokręt czy też piracki hak.

b) Narzędzie maskujące obecność, by nikt nie namierzył; z reguły nie trzeba tutaj nic wielkiego - wystarczy kumpel, który w pobliżu będzie robił zamieszanie (ale nie w pobliskim po-

bliżu, tylko troszkę dalej, aby na nas przypadkiem uwagi nie zwrócił, bo ma ją odciągnąć). Jak kumpel może robić zamieszanie? Może wybijać szyby w oknach w pobliskich domach bądź demolować samochody zaparkowane na ulicy, przy której próbujemy się włamać do skrzynki pocztowej. Może też krzyczeć hasła typu „Pogoń PANY!!! JEB\*\*\* LEGIE!!!”. Tym na pewno zwróci uwagę pobliskich kibiców.

c) Narzędzie maskujące naszą bytność w skrzynce - log killer. Tutaj z reguły wystarczy spray w kolorze skrzynki na listy i troszkę masy plastycznej (może być plastelina). Maskujemy nią wszelkie dziury i wgniecenia przez nas zrobione podczas włamu, a sprayem zamalujemy wszelkie rysy i obicia skrzynki.

d) Dobre, szybkie buty sportowe - z reguły trzeba szybko uciekać z miejsca włamania.

e) Alibi - tak, ono jest też bardzo potrzebne - jak coś, to mówimy, że siedzieliśmy w domu przed kompem i graliśmy np. w *Quake'a*, a Internet nam odciełwił w tamtym miesiącu za niezapłacone rachunki - i już możemy się czuć bezpiecznie.

Opisaliśmy z grubsza sposób włamu, a raczej przygotowania do niego oraz czynności po-włamaniowie. Teraz zajmijmy się esencją hakowania się do skrzynki pocztowej.

Po pierwsze - musisz być silny. Jeżeli jesteś jakieś chuchro, to się nie nadajesz na chakiera - musisz iść do siłowni i przypakować. Już, wróciłeś? Dobrze, możemy kontynuować - jak już jesteśmy napakowani i silni, urządzamy włam. Gdy kumpel robi zadymę i walczy z

policją/wojskiem/nauczycielami z pobliskiej szkoły [niepotrzebne skreślić], chyłkiem skradamy się do skrzynki [Chyłka można ściągnąć z [www.kotek.chylikiem.skroda.sie.pl](http://www.kotek.chylikiem.skroda.sie.pl)] i cichutko wyciągamy nasze narzędzie pracy. Łom lub hak - każdy z wyżej opisanych przedmiotów ma wady i zalety:

a) Łom - nieporadny, duży i ciężki, lecz właśnie dzięki temu ma masę i można przykwadracić w skrzynkę tak mocno, że nie trzeba nawet łamać hasła zapisanego w kłódce - po prostu obcho-dzimy to zabezpieczenie.

b) Hak - hak to bardzo dobre narzędzie: małe, bez problemu mieści się w kieszeni - niestety nie możemy nim obejść głównego zabezpieczenia, ale możemy je złamać, znaczy zhaćczyć!

Założmy, że wybrałeś łom. Jest jedna prosta metoda - walisz i zwiewasz (a w tym czasie zbierasz to, co ze skrzynki wypadło). Należy pamiętać o tym, aby wziąć bardzo duży zamach - jeżeli nie uda ci się za pierwszym razem obejść zabezpieczenia, nie będziesz miał drugiej szansy! Wtedy trzeba po porostu zwiewać! [Notka: przy tej metodzie nie maskujemy naszej działalności z wiadomych powodów.] Ważne!!! Uważaj, aby trafić łomem w skrzynkę - mój znajomy, Borys Iwanow - znakomity chakier, źle wycelował i zamiast w skrzynkę trafił w drzwi (to był model nadzwyczajny) i zamiast włamać się do skrzynki, włamał się do systemu operacyjnego typu M-4. Niestety administrator akurat był obecny w systemie, szybko zlokalizował włamywacza i założył mu podwójnego bana z bęciami. Borys do dzisiaj siedzi w więzieniu, a jego łom trafił na aukcję, na której został sprzedany jego fanom za 1500 zł! (Na łomie był nawet oryginalny talk, którym policja posypała narzędzie w celu zdjęcia odcisków palców!) Teraz przejdźmy do drugiej metody...

Jeżeli wybrałeś hak? Tak, to bardzo dobry wybór - lecz dość pracochłonny i łatwo mogą cię namierzyć, więc kumpel musi wywołać prawdziwe zamieszanie uliczne tak, abyś mógł się bezpiecznie włamać. To i tak nie gwarantuje pełnej skuteczności. Zawsze jest ryzyko. Moim zadaniem jest ci pomóc i to ryzyko zni-

welować do minimum. No, ale wracajmy do sprawy włamu.

Spokojnie podchodzisz do skrzynki. Uważnie rozglądasz się na boki - za siebie i przed siebie - musisz się upewnić, że nikt cię nie widzi. Wyciągasz hak i wsuwasz jego ostrą końcówkę w login kłódki. Musisz teraz delikatnie hakiem wymachiwać we wszystkie strony (ale spokojnie i z wyczuciem!) i po niecałych 10 minutach skrzynka powinna stanąć przed tobą otworem - a że nie narobiłeś hałasu, możesz spokojnie zabrać tylko potrzebne i ważne listy ze skrzynki - reklam nie ruszaj, tylko by opóźniały twoją ewentualną ucieczkę. Po przejrzaniu listów, z pominięciem reklam, zabierz lub wykonaj szybko odręcną kopię ważnego i istotnego dla ciebie listu, po czym przystąp do maskowania tego niecnego czynu.

Z powrotem załóż na miejsce login kłódki - co prawda, teraz jest on cały czas otwarty, ale z daleka tego nie widać. Za pomocą masy plastycznej wypełnij wgłębienia, psknij parę razy sprayem rysy i zadrapania - i voila! Teraz spokojnie możesz odejść z istotnymi informacjami w kieszeni.

I na koniec - parę porad...

- Jeżeli się boisz i robisz to po raz pierwszy - najpierw przeciwic operację na własnej skrzynce. W razie gdyby policja cię zlokalizowała i zatrzymała, nie robisz nic złego - w końcu to twoja skrzynka! Po prostu wyjaśniasz im, że zgubiłeś hasło i wszystko jest w porządku.

- Nigdy nie włamuj się bez powodu do skrzynek rządowych - są bardzo dobrze strzeżone i monitorowane 25/h.

- Do mojej skrzynki też się nie włamuj - nie ma tam nic interesującego.

- Pamiętaj o alibi! No i załatw sobie *Quake'a*!!!

I tak, doszliśmy do końca tego tekstu - teraz jesteś już prawdziwym i odważnym chakierem, który potrafi się włamywać do skrzynek pocztowych. Tylko uważaj - ta wiedza bywa niebezpieczna...

Gordon Freeman

[[Gordon\\_Freeman@poczta.onet.pl](mailto:Gordon_Freeman@poczta.onet.pl)]



12. Zaczynij od słowa: „*chciałbym...*”, później uderz się w policzek i powiedz: „*nie chciałbyś!*”.

13. Zapytaj, czy wypożyczają pizzę.

14. Zapytaj, czy możesz zatrzymać pudełko po pizzy. Kiedy usłyszysz, że tak - odetchnij z ulgą.

15. Poproś o wstrząśniętą, nie mieszaną.

16. Poproś, aby się upewnili, że wszystkie dodatki są naprawdę martwe.

17. Naśladuj głos przyjmującego/-jącej zamówienie.

18. Powiedz, że masz urodziny i że fajnie by było, gdyby dostawca ukrył się gdzieś, a kiedy wyjdiesz do niego, ma wyskoczyć i krzyknąć: *NIESPODZIANKA!*

19. Zamów tylko jeden kawałek.

20. Zapytaj o tego kogoś, kto przyjmował twoje zamówienie ostatnio. Powiedz, że był dużo miłszy.

21. Spróbuj mówić, pijąc coś.

22. Zaczynij od słów: „*o tym, jak zama-wiałem pizzę. Ujęcie 1. Akcja!*”.

23. Zapytaj o serwis, gwarancję i możliwość wymiany pizzy.

24. Zaczynij od wypowiedzenia dzisiejszej daty, a potem powiedz ze smutkiem: „*to może być moje ostatnie zamówienie...*”.

25. W połowie zamawiania powiedz: „*mogłby pan (pani) chwilę zaczekać?*”. I odejdź od telefonu na jakieś 5-10 minut.

26. Jako pierwszy dodatek podaj pieczarki, a na końcu rozmowy wyraźnie powiedz: „*tylko bez pieczarek, proszę!*”. Rozłącz się, zanim poproszą cię o doprecyzowanie.

27. Kiedy usłyszysz cenę, powiedz: „*ojej! To brzmi strasznie skomplikowane, a ja tak nie lubię matematyki...*”.

28. Targuj się.

29. Spróbuj zamówić ubezpieczenie na życie.

30. Zapytaj się, ile zwierząt musiało zginąć, by mogli zrobić tę pizzę.





SMUGGLER & MAC ABRA

# CDA – (HIS)STORY

*Daaawno, dawno temu, w bardzo odległej rzeczywistości roku 1996, złe warszawskie Imperium trzymało mocno w garści całą Galaktykę Graczy. Ale grupka zuchwałych Rebeliantów z Wrocławia posiadała plany tajnej broni zwanej CD-Action...*

## CUDZYM OCZYMA

Czasem warto spojrzeć na siebie cudzymi oczyma. Można dostrzec to, czego się zwykle nie widzi albo zobaczyć się nie chce. Postanowiliśmy, z okazji 100 numerów CDA, spojrzeć na siebie oczyma konkurencji. Rozesłaliśmy więc małą ankietę do WSZYSTKICH tych, którzy kiedyś byli (i są) naszą konkurencją (\*). Niektórzy nas ogólnie olali, inni chcieli odpowiedzieć, ale z przyczyn niezależnych nie mogli albo obiecali – ale nie odpowiedzieli. Lecz byli i tacy, którzy odważyli się wkroczyć do jaskini lwa... **Brawa dla nich!**

PS Kolejność ankiet – wedle kolejności ich nadsyłania. Redakcyjne skróty w wypowiedziach zaznaczyliśmy symbolem (...).

(\*) byłych naczelników lub wydawców lub bardziej znanych redaktorów danego pisma.

### PIOTR „MŁYNEK” MŁYŃSKI

Kiedyś: PC Games CD – redaktor naczelny  
Dzisiaj: CKM – redaktor bezczelny

Pytasz o moje wrażenia po pierwszym zetknięciu z CDA? Hmm, to było dawno. CDA zrobiło na mnie pozytywne wrażenie, aczkolwiek namiętnie czytałem waszą konkurencję. Zwykle kupowałem trzy, nawet cztery różne magazyny w miesiącu. Czytałem od deski do deski, porównywałem. Kolekcjonowałem je numer po numerze. Dziś w dalszym ciągu czytam o grach i gram w gry. Przyglądam się z boku, jak powstają nowe czasopisma, jak upadają, jak cieszą się sukcesami i jak doznają porażki. Ale taki już jest ten świat, wygrywa najsilniejszy, umarł król, niech żyje król, CD-Action jest niewątpliwie czasopiśmie formatu światowego, tworzą go profesjonaliści, gracze. Jesteście zdecydowanie najmocniejszym graczem w swoim segmencie, ale stać was na więcej. Jak uczy historia płyty bieg wrzucacie dopiero, gdy konkurencja zaczyna wam deptać po piętach. Kto wie, być może kiedyś ponownie staniami do walki. Życzę tego wam i sobie.

Cieszę się z waszego sukcesu, bo należy się wam. Zdobyliście pierwsze miejsce wieloletnią, ciężką pracą i nowatorskimi pomysłami, deklasując konkurencję. (...) Z jednej strony, należy się wam pochwała :, a z drugiej, nagana. (...) Kiedy inni zachwycali się sztuką słowa pisanego doskonalić ją, wy byliście jeden krok do przodu wydając pełne wersje gier. Pamiętam, wzbudziło to ogromne kontrowersje, z czasem komentarze ucichły, a pełne gry zaczęły stawać się standardem.

Od redakcji CDA: Prekursorzy często wzbudzają kontrowersje...



### MARGIN MARZĘCKI

Kiedyś: naczelny pisma PC Gamer po polsku  
Obecnie: kierownik działu gier w CD-Projekcie

1. Czy pamiętasz swoje pierwsze zetknięcie z CDA?

Oczywiście, że pamiętam. Gry komputerowe to duży kawał mojego życia, pasja i praca jednocześnie. Pojawienie się nowego pisma w branży musiało zwrócić moją uwagę. Pamiętam wówczas, że nie dawałem zbyt dużej szansy w starciu z tuzami ówczesnego rynku. No cóż, jak widać, tuzów już nie ma, a CD-Action trzyma się bardzo dobrze. Tak padł mit o mojej nieomyślności. ;)

2. Co mógłbyś powiedzieć czytelnikom (i/lub redakcji) z okazji setnego numeru.

Bądźcie krytyczni i męczcie w mailach i listach ekipę CD-Action – niech pismo stale się zmienia tak, by spełniało wszystkie Wasze oczekiwania. W ten sposób na pewno doczekacie się 200 numeru. Z okazji setnego numeru CDA chciałem również życzyć szanownym czytelnikom wesołych Świąt Bożego Narodzenia 2004. To tak na wszelki wypadek, gdyby w tym roku CD-Action nie chciało już ze mną robić wywiadu. ;)

3. Jak dziś widzisz CDA?

Myszę, że to nowoczesne pismo dla fanów gier. Potraficie trafić w ich gusta i pisać o grach tak, jak rozmawia o nich ze sobą młodzież. I to bez wątpienia największa zaleta CD-Action.





## Tak mogłaby

się zacząć historia CDA, gdyby nie gwałtowne protesty Gemini'ego, z zamiłowania imperialisty, który nawet słyszeć nie chciał, by CDA zaliczono do Rebelii, a o Imperium mówiono, że „złe”. Chcąc, nie chcąc - musimy tę historię opowiedzieć normalnym językiem, a akapity nie będą się układać w charakterystyczny „star wars scrolling”. Trudno...

## Prehistoria

Przypomnijmy może, jak wyglądała rzeczywistość AD 1996. Powiedzmy, że chodzi o wiosnę roku 1996. Bez tego ciężko byłoby wam zrozumieć sens niektórych naszych ówczesnych i dzisiejszych poczynań.

Po pierwsze, jakiś czas temu nastąpiła denominacja złotego - milionerów w Polsce radykalnie ubyło, a my ciągle uczyliśmy się obcinać cztery zera od każdej ceny. W tym ceny CDA, która wówczas wynosiła 95 000 zł albo jak wolicie - 9,50 zł. Zaraz, zaraz... CDA wtedy jeszcze nie było! A co było? Triumwirat warszawskich pism: *Top Secret*, *Secret Service* i *Gambler*, które praktycznie zmonopolizowały rynek pism o grach. Naturalnie były i inne (też z Warszawy - *Computer Games Studio* + mutacje [w tym *Gry Komputerowe*] i na deser bydgoski *Świat Gier*

*Komputerowych*), ale egzystowały one raczej na marginesie, nie włączając się w walkę o prymat.

Wśród Wielkiej Trójcy karty też były dawno rozdane. Rządził *Secret Service*, systematycznie wypychając z rynku poprzedniego lidera - *Top Secreta*. (Smaczku tej rywalizacji dodawał fakt, że redakcję *SS* tworzyli ludzie, którzy wcześniej byli trzonem *TS*.) Nieco z boku (ale też na podium) stał sobie *Gambler*. To, co pozostawiały trzy lwy, wystarczało, by i pozostałe pisma miały się czym solidnie pożywić. Wszyscy więc robili wrażenie zadowolonych z życia i swej sytuacji. **Wtedy właśnie na scenie pojawił się nowy gracz - CD-Action.**

## Kto, jak, skąd?

CDA nie wziął się tak całkiem znikąd. Już jakiś czas bowiem istniało we Wrocławiu malutkie wydawnictwo nazwane dumnie (i dość pretensjonalnie) *Silver Shark*, czyli *Srebrny Rekin*. Rekin, wbrew nazwie, był raczej płotką, ale miał wielkie ambicje. Póki co wydawał pismo *PC-Shareware* poświęcone (jak sama nazwa wskazuje) - programom shareware. Do pisma dołączona była dyskietka, na której nagrywano najbardziej interesujące (i nie za wielkie) utyki. Pismo radziło sobie po japońsku (czyli yako-tako). Wydawcy jednak mieli ambitne plany: marzyło się im wspaniałe ekskluzywne pismo dla graczy, robione na zachodnim poziomie edytorskim, z dołączonym CD-ROM-em, będącym integralną częścią pisma. A wtedy znaczyło to coś zupełnie innego niż dziś...

## CYTATY, CYTATY

Fragmenty recenzji z CDA 1/96

Potrąfilismo skrytykować nadmierne wymagania sprzętowe...

[*Need for Speed*] Jest coś jeszcze - możliwość grania w SVGA w trybie 640 x 480. (...) Jak właśnie byłeś u kolegi, który ma Pentium 75. (...) Jak nie masz takich kolegów, to lepiej nie włączaj wysokich rozdzielczości, bo będziesz załował. (...) Na komputerze 486DX 100 MHz gra jest możliwa w rozdzielczości 320 x 200, co czyni grę kosztowną.

...oraz docenić zalety niezbyt znanych gier.

[*Actua Soccer*] Wielkim atutem *Actua Soccer* stawiającą grę wyżej niż (...) *FIFA 96* jest połączenie doskonałej grafiki z realizmem.



Docenie też głębi wiedzy fachowej i ilość zawartej w recenzji informacji...

[*MKIII*] posiada oczywiście różnego rodzaju opcje specjalne: super ciosy, super moc, wcielenie się w wybranych wojowników itd.

## CIEKAWOSTKI

Wydawcy CDA wpompowali w powstające pismo praktycznie wszystko, co mieli (plus kredyty). Doszło do tego, że jeden z wydawców mieszkał (tzn. spał) przez kilka dni w... redakcji, bo nie miał kasy na wynajęcie mieszkania.

## PIOTR PIENKOWSKI

Kiedyś: naczelny Świata Gier Komputerowych  
Dziś: naczelny Nowego Świata Gier Komputerowych (\*)

### 1. Czy pamiętasz swoje pierwsze zetknięcie się z CDA?

Pierwsze zetknięcie się miało miejsce jeszcze u samego zarania CD-Action. Przeglądając numer, odkryłem, że sporo w nim błędów merytorycznych i technicznych, ale jednocześnie dostrzegłem, iż zespół obdarzony jest niewątpliwie, jak to się powiada, iskrą bożą. I pomyślałem, że jeśli uda się redakcji zniwelować błędy, to będą bardzo poważnym graczem na rynku pism o grach. Być może największym.

### 2. Co mógłbyś powiedzieć czytelnikom (i/lub redakcji) z okazji setnego numeru.

Drodzy Czytelnicy, sukces CD-Action jest niewątpliwie także Waszym sukcesem, możecie więc wspólnie z redakcją być dumni z tego osiągnięcia. A że jest z czego się cieszyć, niech świadczy fakt, iż naprawdę niewiele polskich czasopism o grach „dożyło” takiej wspaniałej rocznicy.

Od redakcji CDA: Dodajmy, że Piotr skromnie przemilczał, że dotąd jedynym takim pismem (więc pierwszym) było właśnie ŚGK. Teraz i my dołączamy do tego elitarnego klubu. I nie zanoszę się, by w ciągu najbliższych lat ktoś jeszcze przybył. Najbliższy jest bowiem... ś.p. *Secret Service* z 96 nr na koncie. A jakoś nie wygląda, by ktoś chciał go reaktywować.

### 3. Jak dziś widzisz CDA?

Tak samo jak kiedyś - wciąż jest to moja konkurencja. :) Warto przy tym dodać, iż dla mnie i mojego zespołu to prawdziwy zaszczyt rywalizować z TAKIM magazynem.

(\*) obecnie pismo jest zawieszona z uwagi na proces z byłym wydawcą.

## ALEKSY „ALEX” UCHAŃSKI

Kiedyś: redaktor naczelny magazynu *Gambler*  
Dziś: redaktor naczelny miesięczników *Komputer ŚWIAT GRY* i *PLAY*.

Chociaż bardzo starałem się zapomnieć, wciąż pamiętam pierwszy numer CDA. Mocno rzucił się w oczy w kioskach i odcinał na tle różnych ulotek dodatkowych do płyt - CD-Action od początku był bowiem prawdziwym pismem. Z uznaniem chylił głowę nad doskonałym wyczuciem momentu i odważnym wejściem na rynek w wersji tylko płytowej.

Niedługo potem dowiedziałem się, że ten pierwszy numer sprzedawał się niemal w 100 procentach. Usiadłem na chwilę w kącie, popłakałem cicho i zrozumiałem, że właśnie przybył nam nowy rywal. Z jednej strony oczywiście nie miał jeszcze wyrobionej marki. Z drugiej - od początku ukazywał się z CD, a to było ważne, bo budowało postrzeganie pisma jako nowoczesnego, no i nie rodziło trapiących starsze magazyny problemów, jak te płyty dołączyć, by się czytelnicy od nas nie odwrócili. Przez minione lata całość bardzo dojrzała i scalała się w monolit, na którym rys jest już niewiele.

Może poza logo, które, z całym szacunkiem, podoba mi się jak transmisja z zawodów curlingu.

Z okazji setnego numeru składam redakcji serdeczne gratulacje. Tej cezurze wielu pismom nie udało się pokonać, inne zaś przekraczały ją z najwyższym wysiłkiem jak metę maratonu, za którą można już spokojnie paść na ziemię. Co zresztą robiły. Zaś CDA czyni to w dobrym stylu i jako lider. To budzi mój szacunek.

### Jaka jest dziś sytuacja CDA?

To największe pismo na rynku, zarówno jeśli chodzi o sprzedaż egzemplarzową, jak i (zwłaszcza) obroty. Jest to też pismo faktycznie najstarsze, jeśli wziąć pod uwagę te ukazujące się regularnie i bez przerw. To wbrew pozorom trudna pozycja, oblegana przez konkurentów i zwykłych zawistników, a stojąc na niej, nie walczysz się o nic nowego, tylko o kolejne miesiące utrzymywania się na szczycie, z którego wszystkie drogi prowadzą w dół. Oczywiście pisać to ze szczerą i zdrową zawiścią, bo sam bym się chętnie w takiej sytuacji znalazł.





## CIĘKAWOSTKI

Pierwsza zima w pierwszej siedzibie była horrorem. Poważna awaria kaloryferów sprawiła, że (mimo grzejników) w pomieszczeniach panowała temperatura rzędu 5-7 stopni Celsjusza. Aby się ogrzać... wychodziliśmy na korytarz, bo tam ogrzewanie działało. Pracowaliśmy zaś w kurtkach i rękawiczkach z obciążeniami palcami. Awarię naprawiono dopiero po zakończeniu sezonu grzewczego...

### Cedek Domini 1996

Należy tutaj koniecznie wspomnieć, jak wyglądała sprawa z CD-ROM-ami w roku 1996.

Napędy (2x/4x) kosztowały w przeliczeniu na dzisiejsze pensje więcej niż współczesne nagrywarki DVD (sam kupiłem czytnik 4x za 1/4 miesięcznej pensji, a zarabiałem wtedy średnią krajową). Tym niemniej ludzie je kupowali. I byli „głodni” kompaktów, bo w owych czasach nagrany czym innym niż muzyką CD był rarytasem (nie mówiąc już o tym, by był darmowy). Tego zaś twórcy innych pism o grach jakoś nie dostrzegali. Ogólnie, zdaje się, panowały tam raczej konserwatywne nastroje - jeden z bossów konkurencji oznajmił nawet (choć nie publicznie), że Internet to taka chwilowa moda i nie ma się czym przejmować... Hm. :)

W 1996 TS w ogóle nie dawał CD, Gambler tylko od wielkiego dzwonu. SS, i owszem, wydawał (od czerwca '96) regularnie Cover CD - ale osobno. Tzn. był to sprzedawany oddzielnie CD + jakaś tam broszurka, dzięki czemu całość można było potraktować jako oddzielne

czasopismo, a nie sprzedawany Cover CD (chodziło o niższe podatki). Za to „coś” redakcja życzyła sobie... trzymajcie się - DWADZIEŚCIA złotych. Do dzisiaj nas zatyka, jak sobie przypomnimy tę cenę, szczególnie gdy się pamięta, że przeciętne pismo o grach (bez CD) kosztowało wówczas 3,50-4,50 zł. A tu DWIEDYCHY za JEDEN CD z demami! (Nieżyły biznes...) „Jak kogoś stać na taki luksus jak CD-ROM, niech (nam) stono płaci - i tak nie ma specjalnego wyboru” - tak zapewne kalkulowała sobie tamta redakcja.

A teraz wyobraźcie sobie, że (1 kwietnia 1996, co brzmi jak żart, ale żartem nie jest) w kioskach pojawiło się CD-Action. 52 strony (inne pisma miały ok. 72-100 stron), ale do tego co numer Cover CD, a całość ZALEDWIE za 9,50 zł... (Tak między nami, pismo miało wyjść wcześniej, w okolicy lutego, ale były różne obsuwy, brakowało kasy itd.)

### Jak wyglądało 1-sze CDA

Wyglądało, ogólnie rzecz biorąc, biednie (choć miało sztywniejszą okładkę niż dziś). Dziwna grafika na okładce, CD w kopercie, przyklejony jakimś dziwnym białym klejem. Chaotyczny layout z charakterystycznym fioletowym „nagrobkiem” (czyli tabelką).

Brak ocen, brak podziału na recenzje, zapowiedzi, użytki (!) itd. Brak formatowania do prawej krawędzi, brak ocen, minimalna ilość reklam, kiepska szata graficzna, zero korekty. Czysta amatorszczyzna. Po prostu - sięć i płakać.



Ale... Gdyby się tak dokładnie przyjrzeć temu pierwszemu CDA, widać już w pierwszym numerze załączki tego, co jest dzisiaj. A zatem: zróżnicowane tytuły (wykorzystywanie oryginalnych logosów gier/programów), cytaty, śródtytuły, podlewki pod tekst z obrazków, identyczny z dzisiejszym znaczek jakości, brak schematyzmu przy składaniu kolejnych stron, podpisy przy obrazkach, testy sprzętu, publicystyka, przemyślenia, krzyżówka, tipsy itd. Tyle, że wszystko jeszcze mocno nieporadne, bo dopiero z numeru na numer wszyscy uczyliśmy się tworzyć CDA. Na szczęście

# LUDZIE Z CIENIA

Na pewno wszyscy znacie ksywki, takie jak Eld, Gem.inl, Allor. Nie trzeba też nikomu tłumaczyć, kim są ci ludzie i czym się zajmują. Ale przecież redakcja CDA to nie tylko my - autorzy tekstów. Aby powstał numer CDA, potrzebna jest wyteżona praca wielu osób, nie tylko ta recenzentów.

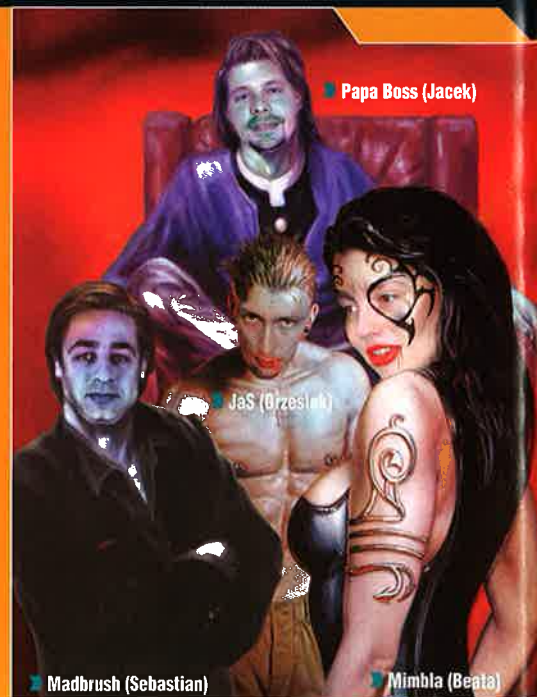
Poznajcie również tych, którzy stoją w cieniu i nie podpisują się na stronach, nie wychodzą przed kurtynę, by zebrać okłaski. Czy to jednak znaczy, że ich praca jest dla CDA nieistotna? Otóż nie. Pomyślcie, czym byłby i co by osiągnęli piloci myślicy i czy kierowcy Formuły 1 bez mechaników, zbrojmistrzów i wszystkich tych, którzy tworzą zespół/oddział? Tak i CDA tworzone jest zespołowo i wysiłkiem tych, o których wiecie tak niewiele. (Jeszcze nigdy tak wielu nie zawdzięczało tak wiele tak nielicznym...) W chwili tak uroczystej skierujmy i na nich światła reflektorów. Zastużyli sobie na to...

Dział DTP, czyli nasza „trójca”: Beata Haratym, Jacek Sawicki i Grzesiek Jaszczyszyn (zwany JaSem) plus udzielający im czasem bratniej pomocy inni DTP-owcy, wśród których jest m.in. Sebastian Dragun - pierwszy (i ostatni) z ekipy DTP, jaka robiła pierwszy numer CDA. Cała trójka mają kilkuletni staż w redakcji naszego pisma (niektórzy od 1997 r.).

DTP-owcy to ci magicy, którzy z pliku tekstowego i masy obrazków czy artworków tworzą strony, które właśnie oglądacie. To ich inwencja sprawia, że nie są one nudne i sterylne, jak np. w niektórych konkurencyjnych pismach. To ich zasługą jest specyficzny „klimat” emanujący z tych stron. (Ale jeśli czasem nie możecie doczytać literki na intensywnym podlewie albo warze czy porazi paleta 16 mln kolorów naraz - to też właśnie im podziękujcie.)

Trudno opisać, na czym polega ich praca - ale jest jednocześnie żmudna i kreatywna. Zatem kiedy chwalicie recenzje, nie zapominajcie o wysiłku, jaki w tworzenie pisma wkładają DTP-owcy. Pamiętajcie, że nic w tym piśmie nie robi się samo, a jeśli ktoś zarywa seryjnie wolne soboty (i niedziele), byście mieli co czytać i by to jeszcze ładnie wyglądało - to właśnie oni. Zaś ci, co mają jakieś takie pojęcie o tej robocie, pewnie docenią poziom umiejętności naszej ekipy.

DTP tworzy poniekąd „państwo w państwie” - nie za bardzo lubią, jak się im tam rządzą, udzielamy „cennych rad” odnośnie wyglądu stron (ale przyznać trzeba, że mimo to autor tekstu ma -



jeśli tylko chce - duży wpływ na wygląd własnych artykułów).

Czasem też DTP „bawi się” nie tylko składaniem, ale i pisaniem tekstów - vide np. ramki w nr 3/04 (Jak zostałem Fanbojem ATI) i 04/04 (Jak powstaje tekst). W rewanżu obiecujemy, że my będzie składać te strony, na których oni się dopisują. Ciekawe, kto na tym lepiej wyjdzie? :)





wówczas daliśmy nam kredyt zaufania... i jak widać - opłaciło się.

CDA #1 miało nakład... 12 500 (słownie: dwa-  
naście tysięcy pięćset egz.) i wydane zostało na  
kredyt, tzn. za kredyt uzyskany w banku. Wy-  
dawcy w ten sposób (po raz pierwszy, ale nie  
ostatni) zagrali va banque, czyli na zasadzie „al-  
bo się uda - albo będzie po nas”.

## CD - kto? (złotecew)

Pojawienie się nowego pisma zostało gremialnie  
zignorowane przez konkurencję. Raz, że nie  
było z Warszawy. :) Dwa, że (co tu kryć) CDA

wyglądało w sumie tak koślawo, że właści-  
wie słusznie nikt nie chciał postawić na nas  
złamanego grosza. (Obecność CD powszechnie  
zignorowano). Panowało przekonanie, że  
to coś albo szybko padnie, albo (jeśli jakimś  
cudem przetrwa) będzie się gdzieś tam pałętać  
w ogniu stawki. Zlekceważono nas tak dalece,  
że w jednym z pism konkurencji została zamiesz-  
czona... reklama CDA. <sup>(\*)</sup> (Bo i tak padną, a  
kasa za reklamę w kasie zostanie?) Jego naczeln-  
ny tłumaczył się potem, że to była decyzja wy-  
dawnictwa, a nie jego - ale tak czy siak, samobój  
był niezły. I nigdzie indziej (nie licząc PC-Shar-  
eware) reklamy CDA się nie pojawiły. Zwyczajnie  
nie było na to kasy.

Nie wiemy, czy reklama w tym piśmie nam tak  
pomogła, czy po prostu czytelnicy byli tak wy-  
poszczeni, ale te 12 500 egz. rozeszło się jak  
na pniu, czyli szybko i niemal co do egzempla-  
rza. (Do tego stopnia, że w redakcji CDA jest  
dzisiaj JEDEN egz. tego numeru.) Czytelnicy  
połknęli CDA jak głodny tygrys plasterki kieł-  
basy. I chcieli więcej!

<sup>(\*)</sup> reklama tamtego pisma ukazała się też w  
CDA. Ale na tej wymianie myślny wyszły z decydo-  
wanie lepiej...

## Alleluja - i do przodu!

Sukces tamtego numeru sprawił, że wydawca  
postanowił wypuszczać CDA już co miesiąc, bo  
pierwotnie CDA miał być dwumiesięczni-  
kiem (także dlatego, że nie było kasy na drugi  
numer - a zanim spłynie kasa ze sprzedaży  
pierwszego, musiał minąć z miesiąc). Aha.  
Oprócz CD cechą rozpoznawczą CDA miały

być a) brak ocen, bo ocenę miał każdy wystawić  
sam po lekturze recenzji, b) recenzowane mia-  
ły być tylko programy/grzy dostępne w Polsce,  
c) silny nacisk położony na programy użytkowe  
i edukacyjne, które miały stanowić co najmniej  
50% objętości pisma. Tjaaa. :) Życie szybko  
zwyfikowało te ambitne (czytaj: nierealne i  
bezsensowne) plany.

Drugi numer CDA pojawił się w czerwcu, w oko-  
ło 18 000 egz. i znów został wręcz wymie-  
ciony z kiosków w parę dni. Redakcję  
szturmowali zrozpaczeni czytelnicy, dla których  
nie starczyło pisma w kioskach. Wtedy też  
(dopiero!) rozpoczęły się poszukiwania  
stałej ekipy, która by zajęła się redagowa-  
niem tego pisma. Wcześniej bowiem robiło  
go „pospolite ruszenie” - ekipa z PC Shareware  
+ „znajomi królika”. Wydawcy bowiem nie  
wiedzieli, czy pismo przyjmie się na rynku - a  
nie było sensu zbierać załogi po to, żeby po  
numerze/dwóch ich zwolnić. Do redakcji trafił

## CIKAWOSTKI

Pierwsza siedziba CDA to były cztery (zagracone) pokoje na ulicy Tęczowej, obok...  
magazynu meblowego. W jednym siedzieli autorzy tekstów, w drugim DTP, w trze-  
cim był sekretariat, prenumerata i księgowość, w czwartym urzędowali wydawcy.  
Po jakimś czasie odziedziczyliśmy wielkie pomieszczenie po owym magazynie i tam  
przenieśli się wszyscy autorzy tekstów.

Druga mieściła się w okolicach ZO. Dużo zieleni, ładna okolica - ale niezbyt dobry  
dojazd i nieco oddalona od centrum miasta. No i robiło się tam nam po jakimś cza-  
sie dość ciasno.

Trzecia mieści się w samym centrum wrocławskiego Rynku i (świadomie) jest moc-  
no zakonserwowana - co zresztą niewiele pomaga, bo stale i wciąż odwiedzają nas  
wycieczki fanów.

Damian Bednarek. Korektor. Życie kor-  
rekty nigdy nie jest proste - bo żyje z tego,  
co ktoś, za przeproszeniem, spie... chrzani. A  
nikt nie lubi być na tym przylapywany - i  
oczywiście nie żywi za to wdzięczności do  
tego, co go na tym schwytał. To raz. Po dru-  
gie, jeśli autor popełni błąd - a korekta go nie  
wykryje i nie poprawi - kto jest winien?  
Otóż... korektor (bo nie dostrzegł), nie zaś  
autor (no, zrobił byka... mylić się jest rzeczą  
ludzką... ale od czego jest korekta?). Ot, spr-  
awiedliwość. Jeśli zaś korekta wyłapie błąd i  
go poprawi - nikt tego nie zauważa, bo nikt  
nie wie, RZE TO BYŁ BŁONT. (Gdyby  
korekta stawiała w tekstach, które czytacie  
na łamach, przy każdym wykrytym babolu  
chorągiewkę tak jak saper przy zlokalizowanej minie - dopiero by było...)



Krótko mówiąc - funkcja to odpowiedzialna i niewdzięczna. Żeby zaś utrzymać się  
na niej w CDA, trzeba mieć dodatkowo niezłe „zrycie” w głowie - bo i gry, i specyficzny  
język, i w ogóle... I faktycznie, Damian takowe odchyłki od normy niewątpliwie wy-  
kazuje. Czasem nawet większe, niż byśmy chcieli, co od czasu do czasu owocuje twór-  
czymi zmianami, wprowadzanymi przezeń do tekstów. Zmiany te niekiedy dość  
radikalne, zmieniają to, co autor pierwotnie zamierzał napisać. Ma to jednak tę zaletę, że  
autorzy bardzo pilnie czytają wydruki tekstów już po korekcie. :)

Niecodzienną (szczególnie jak na humanistę) umiejętnością Damiana jest stosowanie w  
praktyce teorii względności Einsteina, a dokładnie wykorzystanie faktu, że na obiek-  
cie poruszającym się z szybkością zbliżoną do prędkości światła czas płynie wolniej niż dla  
obserwatora tego obiektu. Nie wiem dokładnie, jaki samochód ma Damian, ale musiał go  
niezłe stuningować. Wychodzi na to, że jego wózek wyciąga z 280 000 km/s. Dzięki  
temu gdy na naszych zegarkach jest, powiedzmy, 8.20-8.30-8.45, u niego jeszcze jest  
gdzieś tak 7.55. I dzięki temu Damian przychodzi do pracy „punktualnie”. Ci, co byli cien-  
cy z fizyki, nie mogą tego zrozumieć i mają wówczas jakieś pretensje. Nie rozumiem, że  
to przecież czas jest dla człowieka, a nie człowiek dla czasu.

Dominika Dżłosa - nie moglibyśmy zapo-  
mnąć i o naszej sekretarce, która (pomija-  
jąc jej liczne zwyczajowe obowiązki  
służbowe) m.in. oprowadza wycieczki fa-  
nów po redakcji CDA, dba o to, by CD-ki  
na czas dotarły do tłoczn, dźwiga obfitą  
korespondencję itd. Na niej też skupia się  
pierwsza wściekłość tych czytelników, któ-  
rzy dzwonią do redakcji z rozmaitymi pre-  
tensjami i reklamacjami. A sam wiem, że nie  
zawsze jest to miłe. Tym niemniej Domini-  
ka, z nieodłącznym uśmiechem na  
twarzy, pozostaje na pierwszej linii  
frontu. Dzięki... :)



Bylibyśmy też skrajnymi niewdzięcznikami, gdybyśmy na  
koniec nie wspomnieli o dwu bardzo sympatycznych  
osobach, dzięki którym nie siedzimy po kostki w papie-  
rach, na monitorach nie zalega kurz, zaś klawiatury nie  
lepią się do palców. Mówcie, co chcecie, ale gdy w redak-  
cji przeważają faceci (i to w sporej części kawalerowie),  
to i porządki panują w niej męsko-kawalerskie. A co to  
oznacza, chyba nie muszę czytelnikom, i (szczególnie)  
czytelniczkom, tłumaczyć.

Dzięki ich żmudnej codziennej robocie pracujemy w wa-  
runkach, jakie nie wywołują zgromy na twarzach wizytują-  
cych nas żon/matek/dziewczyn. Zatem w imieniu całej  
redakcji oficjalnie teraz za to dziękujemy.





## Skąd ta nazwa?

Pierwotnie pismo miało się nazywać CD-Power. Powstało nawet logo



Okazało się jednak, że takie pismo już istnieje... w Australii. Ale jednak. Na wszelki wypadek zatem zapadła decyzja o zmianie nazwy naszego pisma. Metodą burzy mózgów szybko wymyślono inną nazwę: CD-Action. Czemu właśnie „Action” tego już nikt dziś nie pamięta. Ale „CD” w obu nazwach umieszczono specjalnie, właśnie po to, by wyeksponować NOWATORSKĄ i ORYGINALNĄ cechę pisma: dołączony Cover CD. Dziś wielu nam to wytyka, sugerując komercję, ukierunkowanie na CD kosztem tekstów itd., nie pamiętając, że nazwa pochodzi z całkiem innych czasów i w momencie powstania miała zupełnie inny kontekst.

## EWOLUCJA LOGO



Projekt



Pierwsze finalne



Poprawiony dyskobol [rok 04/98]



Lifting w 2003

naonczas trzon ekipy: Lord Yabol, Czarny Iwan, Mac Abra, Mr Jedi, Smuggler. I to oni aż do jesieni 1997 zapełniali większość CDA (często pod wieloma różnymi ksywkami, żeby ludziom nie znudziło się, że „stałe i wciąż ci sami ludzie”).

## Rozkręcamy się

Trzeci numer to już 58 stron, ok. 25 000 nakładu (na więcej kasy nie starczyło) i demo Quake'a na CD. (Ależ to była sensacja - a te ogromne wymagania, szokujące ludzi - 486DX 66 MHz i 8 MB RAM to było za mało! Ho, ho...). Pismo ciągle wyglądało badźwieńnie, zaś Wielka Trójca nadal nas nie zauważała.

Czwarty numer to 66 stron i pierwszy program w pełnej wersji, numer piąty to 74 strony, pierwsza edycja AR i szok dla odbiorców i konkurencji: drugi CD (plus podwyżka ceny do 12,95 zł). Ooo, trochę się wówczas tu i tam zakotłowało. Nagle nas dostrzeżono i zrozumiano, że jednak nie zamierzamy grzecznie paść na pysk czy choćby cicho siedzieć w kącie i być szczęśliwi z tego, że żyjemy. Pewien do dziś egzystujący w branży osobnik z konkurencji pyszczył nawet dość głośno na „pseudopismo z pseudotekstami” itp., itd. Poza uzalaniem się i żółdkowaniem, konkurencja szybko dołożyła do swego CD-pakietu (tego za 20 zł) drugi CD bez zmiany ceny - ale to niewiele zmieniło sytuację. A my mieliśmy już 40 000 nakładu.

W numerze 6/96 zwiększyliśmy objętość do uczciwych 102 stron, CDA przestał być sztyty, a zaczął być klejony. (Czyli mówiąc po ludzku, zyskał płaski grzbiet i przestał wyglądać jak przerośnięty zeszyt.) Ostatni numer w 1996 (7/96) podsumowaliśmy... pierwszą pełną wersją gry na CD - było to Prawo Krwi, polskie (nader kiepskie) mordobicie. Przy okazji zmieniła się cena CDA: z 12,95 na 12,99. A wiecie, czemu? Po prostu DTP-owiec się... pomylił i wpisał na okładce te 99 groszy zamiast 95. I tak już zostało. Owe 99 groszy na końcu ceny przez długie lata stało się naszym znakiem rozpoznawczym, wkurzającym kioskarkę. :)

## Czas szybkich zmian

Styczeń 1997 zaowocował totalną zmianą layoutu. (Czyli wyglądu pisma - układu tekstu, czcionek, designu itd.) Wczesną wiosną dołożyliśmy kolejnych parę stron (było już 108), zaś swe pierwsze urodziny uczniłymi nakładem 60 000. (Do tego zweryfikowanym przez taką specjalną niezależną instytucję, która sprawdzała, czy nie ściemniamy. Ta instytucja

## CIĘKAWOSTKI

Pierwsze CDA składane były w DTP na komputerach klasy Pentium 133 MHz z 64 MB RAM na pokładzie, monitory 15-calowe, średnia pojemność dysku to około 1,5 GB, karta graficzna 2MB. Obecnie DTP pracuje na sprzęcie: Pentium IV 2.8 GHz, 1,5 GB RAM, monitory 21", dyski twarde o średniej pojemności 120 GB, ATI 9700. Autorzy tekstów naturalnie nie mogą pochwalić się tak wyposażonym sprzętem.

# WIELCY NIEOBECNI

Ponad 8 lat niemal w tym samym składzie - to na pewno jedno ze źródeł sukcesu CDA, bo mieliśmy czas się zgrać i nabrać doświadczenia. Wszelako nie ma cudów - pewne rotacje kadrowe były, są i będą nieuniknione. Przez naszą redakcję przewinęło się sporo osób - jedne przemknęły nierzycim meteory, inne zaś odciśnęły swój ślad i pozostały w pamięci czytelników i redakcji. Oto ci, którzy niewątpliwie należą do tej kategorii.

**Fred & Wittek** - czyli dwaj nasi pierwsi wydawcy: Jerzy Kucharz i Witold Zagrodny. Bez nich - ich pieniędzy, a także pomysłów i energii tudzież skłonności do zaryzykowania (kilkakrotnego) całym swoim majątkiem nie byłoby CDA, co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Obaj byli swoimi przeciwieństwami: masywny i impulsywny Fred, przy którym nawet wypowiedzi wkurzonego Elda brzmiały jak

wykład prof. Miodka, i szczipły oraz zachowujący godny Anglika dystans do wydarzeń Wittek.

Obaj po sprzedaży wydawnictwa pozostali czas jakiś w wydawnictwie - a potem rozstali się z nami, zajmując się innymi interesami. Choć wydaje się nam, że to CDA był biznesem ich życia - z niczego (a nawet mniej niż z niczego, bo z kredytów) stworzyli

rzecz pismo warte ładnych parę milionów \$ w czasie paru lat... Pamiętamy o nich, choć co poniektórzy na dźwięk ksywki „Fred” nadal wzdrygają się nerwowo. :)

## Agnieszka „Jaspin” Siejka

- czyli nasz żeński rodzynek w męskim cieście. Jedyna dziewczyna w redakcyjnym gronie. Do CDA dostała się w czasie wielkiego naboru (jesień 1997) i przetrwała lat kilka. Cóż o niej można powiedzieć - na pewno swą obecnością cywilizowała redakcję. Bo jakoś to jednak głupio było kłąć i opowiadać świńskie dowcipy w jej obecności. Nawet Eld czasem mówił „proszę” i „przepraszam”, choć dziś się tego w żywe oczy wypiera, a EGM świntuszył wyłącznie półgłosem.



Z biegiem lat zaczęliśmy mieć wrazenie, że Agnieszka coraz mniej bawi granie - może tak już panie mają w genach, że po ukończeniu 20 lat zaczynają poważnie myśleć o rodzinie, małżeństwie, a nie o tym, co kręci nas, wieczne dzieci płci męskiej? (Dobra, może nie wszystkie panie - ale sporo.) A i jej chłopak najwyraźniej był zaniepokojony, że tkwi ona w otoczeniu tylu samców przez większość dnia. Nie dziwimy mu się. :)

I pewnego dnia okazało się, że - game over. Agnieszka wybrała życie (prywatne) nad granie. Kontakt z nią urwał się dość szybko. Ale jeśli to czytasz, Agnieszko, pozdrawiamy. Zajrzyj do nas czasem, cywilizuj naszą bandę...

## Marcin „Yasiu” Serkies

- w ekipie od nr 12 do 69. Spec od rPGów, autor najdłuższej w historii CDA recenzji (Diablo 2 - 7 (!!!) stron) wraz z Lordem Yabolem wniósł do redakcji powiew totalnego luzu. Ten gość znał wszystkich i wszędzie. Nawet jakbyście go zrzucili na Saharę, zaraz by się okazało, że wśród napotkanych Beduinów ma kumpła, z którymi pociągał był na jakiejs imprezie bimbber z kokosów i palł w nargile... No, nieważne, co tam palł. Grunt, że można było się tym moocno zaciągnąć. :)

Wslawił się też odchowaniem znalezionej go na śmietniku, jeszcze ślepego chyba dwudniowego szczeniaka, którego to niemal karmił własną piersią. Piorun (bo tak go nazywał) miał, wedle solennych obietnic Yasia, wyrósł na ogromnego rottwailera - wyrósł zaś na m(i/a)lutkiego kundelwailerka.

Yasiu znany był z patologicznej niechęci do rozmaitych papierków w rodzaju delegacji, biletów, rachunków - księgowość rwała włosy z głowy, usiłując rozliczyć jego wyjazdy (szczególnie





zresztą po dziś kontroluje nasz nakład.) Obdarowaliśmy was też plastikowym boksem na CD (wcześniej pakowaliśmy je w papierowe koperty). Pojawiły się kolejne pełne (aczkolwiek nie zajmujące całego CD) wersje.

Latem 1997 Polskę nawiedziła powódź, Wrocław został zalany (i to jak!), ale CDA to nie powstrzymało. Jesienią naczelnym CDA zostaje - nasz dzisiejszy naczelnik. :) W listopadzie '97 nakład zwiększono do 65 000, w grudniu 70 000, modyfikując po raz drugi layout. I ten, choć nieustannie modyfikowany (co widać i w tym numerze) przetrwał aż do dziś.

## Rekruci - wstąp!

W nr 10/97 do grona redakcji dołączyła dziewczyna (Agnieszka „Jaspin” Siejka), a w miesiąc później Allor i Gemini - cała trójka wyłoniona w drodze eliminacji z wielkiego grona chętnych. Nieco wcześniej w redakcji pojawił się też Yasiu.

## Zmiany, zmiany... ceny

Rok 1998 powitaliśmy podwyżką ceny o 1 zł i nakładem 80 000, który zresztą w kwietniu, na drugie urodziny, sięgnął 90 000. Wtedy też dołączył do nas Eld, na miejsce Lorda Yabola. W czerwcu dołożyliśmy kolejne osiem stron, zaś w lipcu pierwszą pełną i całokompaktową wersję gry. We wrześniu kolejna podwyżka ceny - do 14,99 zł.

Rok 1999 - zaczął się dobrze: nakład 93 000 i zwiększenie ilości stron do 132 (02/99), w marcu nakład przekroczył magiczną liczbę

100 000. Wtedy też ruszyła nasza strona WWW. A potem było jeszcze lepiej.

## Rządzimy?

Czwarte urodziny uczciliśmy trzecim CD (ale tylko w tym numerze), za 17,99 i z nakładem 120 000 egz. Tę datę też przyjęliśmy (symbolicznie) za moment, w którym CDA z „brzydkiego kaczątka” stał się niekwestionowanym liderem branży.

Symbolicznie to dlatego, że to ciężko określić, ponieważ konkurencja (w przeciwieństwie do CDA) „czaila” informacje o swym nakładzie (i trudno było porównać osiągi i stwierdzić „od tego miesiąca my rządząmy”). Tym niemniej jasne jest, że stało się to w roku 1999 - i to raczej w pierwszej połowie. A że to zwycięzcy piszą historię, wybraliśmy sobie tę symboliczną datę. :) Czyli - od pięciu lat nieustannie jesteśmy na szczycie: rekord absolutny i nie wiem, czy w ogóle możliwy do pobicia (bo przecież nadal jesteśmy na topie i nie zamierzamy oddać tronu bez zażartej walki).

(\*) Jedno z pism udowodniło za to, że ono jest WIĘKSZE, gdyż przez lata swego istnienia wydało W SUMIE więcej egzemplarzy niż CDA. Miało to taki sens jak argumentacja, że George W. Bush jest WIĘKSZYM politykiem niż np. „Kofana Anana”, :) bo jest od niego WYŻSZY. :)

## Nierealne staje się faktem

W nr: 08/99 po raz pierwszy wystawiliśmy ocenę 10/10 - otrzymała ją gra Unreal (co

wzbudziło straszne dyskusje wśród czytelników - naszym zdaniem - ta 10 była w pełni zasłużona). Gdyby ktoś miał jeszcze jakiegokolwiek wątpliwości „who is the king” - numer 11/99 dobitnie to wyjaśnił: miał 198 stron!!! (i 140 000 nakładu). Zresztą w następnym miesiącu nakład wzrósł do 160 000 (i znów pojawił się trzeci CD - całość za 18,99).

## Nadchodzi złota era

Rok 2000 - złota era CDA. Zaczęło się może nieszczerdnie, bo najpierw cena wzrosła do 15,99 (w końcu - 198 stron), a zaraz potem

## CIEKAWOSTKI

Nie każdy może wie, ale niemalże równocześnie z powstaniem CDA we Wrocławiu powstało też inne pismo poświęcone grom na PC. I przez kilka numerów oba szły łeb w łeb. Potem jednak nasz konkurent gwałtownie zdołał (dziś już nikt w redakcji nie pamięta nawet, jaki tytuł nosiło to pismo...). Ale - istnieje do dziś. Może widzieliście taką tekturkę z kilkoma CD-kami z niemieckich pism, z bardzo starymi demami? No właśnie - to nasz ówczesny konkurent. Bodaj PC Gracz się toto teraz nazywa (ciekawe, co na to PC Gamer?).

rząd dawał pismu 7% VAT, co dało już 16,99. Piąte urodziny (pamiętacie tę okładkę?) to 180 000 nakładu + 3 CD - za 19,99 zł.

## Shark in the (Future) Net(work)

Wydawcy jednak szykowali i wam, i nam, pewną niespodziankę - Silver Shark (więc i CDA) zostało sprzedane angielskiemu wydawnictwu Future Network (wydając m.in. PC Gamera). Czemu? Po prostu skończyły się cza-



te zagraniczne). Z dyscypliną pracy też bywało różnie - tzn. wszystko, co Yasiu obiecał, faktycznie robił. Tyle że dość często nie w tym czasie, co powinien. I o ile te cechy nie przeszkadzały w początkowej, chaotyczno-anarchistycznej erze CDA, w miarę gdy krzepły struktury pisma - coś zaczęło iskrzyć na stykach. Yasiu zaliczał „podpaduchy”, dostawał kolejne „ostatnie szanse”, tydzień/dwa było OK, po czym historia się powtarzała...

W końcu doszło do sytuacji, gdy nie było innego wyjścia jak rozstanie się. Odbiło się to przyjaźnie, Yasiu cza-



sem nawet zagląda do redakcji, z Piorunem na smyczy. Nie wykluczamy (luźnej) współpracy i korzystając z okazji pozdrawiamy Yasia serdecznie. (Mac Abra zaś nigdy nie zapomni papierosa, którym Yasiu poczęstował go podczas słynnej imprezy z okazji 4-lecia CDA.) :P



## Krzysztof „Lord Yabol” Kaliszewski

- redakcyjny hipis, dyslektyk (lekki), w swoim czasie brodaty i

długowłose, udziałny władca Królestwa Chaosu, dziecko księcia Flower-Power (z zamilowania) i lady Informatyki (z wykształcenia). Od początku jeden z filarów CDA, podobnie jak Yasiu żywiołowy głęboką niechęć do papierków i zegarków (a szczególnie budzików), mający ciężką alergię na słowa w rodza-





## CIKAWOSTKI

Konkurencyjne wrocławskie pismo 1/0 zostało stworzone przez... naszą pierwszą ekipę DTP, która doszła do wniosku, że wydawać własne pismo jest milej, niż robić cudze. Odeszli tuż przed drugim urodzinami CDA. Okazało się, że milej być może - ale na pewno nie jest to aż takie proste i przyjemne, jak wygląda. 1/0 przetrwało jakieś dwa lata, nigdy jednak nie zdobywając większej popularności.

sy małych (nawet jeśli srebrnych) rekinów. Na rynek wpływały potężne zachodnie koncerny wydawnicze - walka z nimi przypominałaby szarżę wróbla na słonia. A jak mówi mądre indiańskie przysłowie „jeśli nie możesz pokonać wroga, to się do niego przyłącz”. Historia pokazała, że (czy to się komu podoba, czy nie) była to słuszna decyzja - przetrwały tylko te pisma, które odpowiednio szybko znalazły sobie wielkich patronów...

## 200 na liczniku

W lipcu tamtego roku padła kolejna granica - nakład CDA osiągnął niewiarygodną wielkość: 200 000 egz. (Ciut na wyrost... ale 200 000 - jak to brzmi!) Dodajmy, że był to 50 numer; uczczony tradycyjnie trzema CD (za 19,99 zł). W listopadzie objętość pisma wzrosła do 204 stron, zaś w grudniu znów pojawiły się 3 CD (za 19,99 zł). W 2000 padł też absolutny miesięczny rekord sprzedaży CDA: 165 000 egz. To były czasy... Ale w powietrzu dawało się już wyczuć delikatne oznaki tego, co miało nadejść wiosną 2001 roku...

## R jak recesja

Rok 2001 to początek recesji na rynku prasowym. W styczniu daliśmy wam 3 CD (za 19,99), w lutym cena CDA wzrosła do 18,50 (zobaczcie, jak długo przetrwała!), w kwietniu znów pojawiły się 3 CD (za 21,99). Wszystko jeszcze toczyło się zgodnie z planem. Maj zaś... tja... Maj nigdy nie jest dobrym miesiącem dla pism (nie pytajcie dlaczego, po prostu w maju sprzedają się gorzej niż zwykle). Więc oczekiwaliśmy, że sprzedaż spadnie. Ale nie, że aż tak. Miny się nam wydłużyły jeszcze bardziej, gdy w czerwcu uzyskaliśmy podobny wynik. **Nakład zjechał do 180 000...**

## Mniej ale więcej

W lipcu CDA wykonało wolnę pt. *Mniej czytania, więcej grania*, czyli zamieniło 204 strony na 148, ale zwiększając ilość CD z dwóch do trzech przy tej samej cenie. Początkowo miało to być tylko na czas wakacji... ale gdy okazało się, że takie odchudzone numery sprzedawały się **DUŻO** lepiej niż te wypasione... Cóż, klient nasz pan, skoro chce takiego CDA, taki będzie dostawać. Redakcji szkoda było tych 200 stron, i owszem, lecz „tak i coś zrobisz”, jak mówią kresowiaci. Pojawiły się za to edycje z DVD - mniej więcej raz na pół roku.

## Herclis willkomen!

Pod koniec roku czekała nas kolejna niespodzianka. Okazało się, że Future Network też padło ofiarą recesji. Po prostu przeinwestowało (tzn. liczyło, że zyski z poprzednich inwestycji starczą

na opłacenie nowych - tymczasem zyski spadły wskutek krachu e-gospodarki) i zgodnie z klasycznymi zasadami strategicznego odwrotu - zaczęło skracać linię frontu. A mówiąc poludzku, **pozbyło się wszystkich pism w Europie (poza Anglią)** - sprzedając filie w Niemczech, Holandii i Polsce. O CDA rozgorzała krótko, ale zacięta walka - wygrało ją wydawnictwo Bauer. Ale zanim z naszej stopki zniknęło logo FN, zdążyliśmy po raz pierwszy wydać numer **trzynasty** (13/01).

## W mackach recesji

Rok 2002 pokazał, że to, co nam się w 2001 wydawało recesją, było tylko jej... intrem. Broniliśmy się przed nią dzielnie, lecz i tak musieliśmy zredukować nakład do 160 000. Warto wspomnieć o numerze kwietniowym (za 19,99, po raz pierwszy pakowany w srebrny worek, który sprzedawał się wręcz znakomicie jak na rok 2002, bo w ok. 145 000 egz.) oraz 07/02 (4 CD i po raz pierwszy film na VCD). Do tego numery 12 i 13 miały po 162 strony. (Ten ostatni sprzedał się w ponad 135 000 egz.) No i pojawiły się rozmaite gadzety (książeczki, karty do gry, kalendary, zeszyty oraz portfel na CDA).

## CIKAWOSTKI

Pierwsza pełna wersja programu pojawiła się już w numerze 03/96. Był to Imagine 3, program do tworzenia grafiki. Pełne wersje (starych gier) pojawiły się mniej więcej od numeru 04/96. Pierwsza wersja gry zajmująca cały CD ukazała się w nr 26 (07/98). Był to do dziś bardzo grywalny pinball - Timeshock. W sumie CDA opublikowało około 150 pełnych wersji gier!!!

ju „dyscyplina pracy” czy „terminowość”. Darzył za to sympatią rozmaite rzeczy, o których w piśmie dla młodzieży wspominać się nie godzi. W każdym razie ksywka „Yabol” nie wzięła się znikąd. Po pewnym czasie doznał oświecenia, ściął włosy i został abstynentem oraz wegetarianinem (zmieniając ksywkę na Lord Y), ale - jak donosi Yasiu - wysiłkiem przyjaciół został z obu tych ciężkich aberracji całkowicie wyleczony.

Yabol nie ukrywał nigdy, że dziennikarstwo traktuje jako chwilową przygodę, a nie sposób na życie. Na to zaś zamierzał zarabiać jako informatyk. Gdy więc ukończył studia, a jego hippisowska filozofia „make love, not work” zaczęła wkurzać jednego z wydawców (zgadnijcie, kogo...), Lord Y majestatycznie odpłynął na różowej chmurze w rejony niedostępne zwykłym śmiertelnikom. (Na jego miejsce pojawił się Eld. Zależy trudno o dwóch bardziej różniących się od siebie ludzi.)

Z tego, co mówił Yasiu, Lord od kilku lat pracuje nad stworzeniem dzieła swego życia - algorytmu „co zrobić, by zarobić, ale się nie narobić... a najlepiej by zarobić, nic nie robiąc”. Póki co bez specjalnych sukcesów, ale nie wątpimy, że w końcu jego genialny umysł odkry-

je tę poszukiwaną przez wielu procedurę. Czego mu serdecznie życzymy - i tradycyjnie pozdrawiamy. W redakcji od 02/96 do 04/98.

**Paweł „Mister Jedi” Musiałowski** - człowiek legenda. Odkryty (niechcący) przez Smugglera, który namówił go, by poszedł na niezobowiązującą rozmowę z wydawcami CDA. Ku własnemu zdumieniu Paweł został od ręki przyjęty do pracy - wraz ze swoim niekonwencjonalnym poczuciem humoru (gumowe kurczaki, Barnaba, Alfred, gumowe kaczkuszki, stonoga Gryzelda... kłóż to pamięta!). Pisał pod wieloma pseudonimami (R2D2, Mr Window, Ciasteczkowy Potwór itd.), co było o tyle bezsensowne, że i tak jego charakterystyczny styl od razu go demaskował. To jakby słoń chciał się ukryć w tłumie, zakładając sztuczny nos z wąsami. I te jego słynne tytuły recenzji - np. „Wojna na dwóch nogach” :).

Paweł łączył (co jest bardzo rzadko spotykaną kombinacją) totalny luz z ogromną pracowitością, obowiązkowością i samodyscypliną. Jeśli kogoś w naszej redakcji można było nazwać pracowolikiem - to właśnie jego. Był pierwszym autorem odpowiedzi w Action Redaction, niestrudzonym pro-

pagatorem kreskówek firmy WB. Wszelako gdy odkrył mangę i anime, skreślił z autostrady PC na trasę z napisem „Kawaii”. Jako naczelny tego pi-



## Jak z bicia strzelił

Jeszcze świeżo w pamięci mam chwilę, gdy ujrzałem na oczy pierwszy numer CDA. Zapo- wiadał się niezłe, choć teraz z perspektywy czasu wygląda mało okazale. Cienutkie piśmko robione przez grupkę zapaleńców pracujących po kilkanaście godzin na dobę. Tak rodzą się legendy. Tak też narodził się CDA. (...) Wiele rzeczy się zmieniło od czasów entuzjastycznego początku. (...) Te 100 numerów przemknęło mi tak szybko, że to aż przerażające. Życzę naszemu zasłużonemu starszemu drugiego setki. (...)

Paweł „Mr Jedi” Musiałowski

sma zrobił wiele, by rozpropagować japońską kulturę w Polsce. Nigdy jednak do końca nie zerwał kontaktu z CDA, udzielając się (fakt, że sporadycznie) na łamach AR. Publikował też zakrecone felietony z serii „Opowieści Mr Jediego” w Na Luzie.

Po przeszło 7 latach współpracy odszedł z wydawnictwa w drugiej połowie 2003 roku, choć - jak czytelnicy wiedzą, pozostawił w AR swego ducha.

**Mariusz Turowski** - właściwie nie można go nazwać nieobecny, jako że nadal pracuje w redakcji. Tyle, że nie w





## CIEKAWOSTKI

Na początku w ogóle nie mieliśmy połączenia z Internetem. Pierwsze (i jedyne przez następne pół roku) łącze założono dopiero na początku 1997. Był to modem, teoretycznie transfer mógł sięgać 24 Kb/s, w praktyce był 10x mniejszy. Stały dostęp dla wszystkich pojawił się dopiero w 1998 roku.

## Ale my się nie dajemy

W 2003 recesja trzymała się nieźle, CDA też (co oznaczało, że inni bardziej oberwali). :) Średni nakład zjechał do 150 000 (i od tej pory utrzymuje się mniej więcej na tym poziomie, tzn. czasem więcej, czasem mniej, w zależności od rozmaitych czynników). Przez kilka miesięcy dawaliśmy 4 CD po starej cenie, gadżetów było mniej, ale dość konkretnych (najczęściej książeczki, choć w styczniu był też stojak na CD). Od sierpnia na stałe pojawił się DVD (co drugi miesiąc). Doskonale (\*) sprzedał się nr 09/03, numery 12 i 13 miały po 162 strony. Daliśmy też kolejny film na VCD. Dokonaliśmy również lekkiego liftingu naszego logo.

(\*) 126 000 egz. Podobny wynik sprzedaży mieliśmy w 11/00. Tylko, że wtedy wszyscy się zdawali, bo w 2000 ŚREDNIO sprzedawało się ponad 140 000 egz. Teraz już wiecie, czym jest recesja? :)

## Ciągle w Ruchu :)

Rok 2004 - te czasy chyba już dobrze znać i w sumie nie wydarzyło się coś specjalnie

ciekawego - poza pojawieniem się Forum Actionum na naszej stronie WWW. Recesja trwa - taka jej w te i nazad... nam stuknął ósmy roczek - i teraz setny numer: **Przyszłość zapowiada się ciekawie** (\*), choć ciężko snuć jakieś konkretne plany na przyszłość. Za wiele niewiadomych. My staramy się myśleć optymistycznie i mamy nadzieję, że spotkamy się tu nie tylko na naszych 10 urodzinach ale i z okazji co najmniej 150 numerów. Zresztą niech będzie i 200. Albo lepiej: 250. Zresztą - **dopóki będą gracze, którzy chcą czytać o grach i tematach z grami związanymi - my będziemy.** A wy bądźcie z nami.

I niech Moc (gier) będzie z nami wszystkimi. **[CDA]**

(\*) „Obys żył w ciekawych czasach” - popularne chińskie przekleństwo. Ma swój głęboki sens.

## CIEKAWOSTKI

Pierwszy akcelerator (Voodoo I, 4 MB) zamontowano w komputerze Smugglera. Od tego momentu nie miał chwili spokoju - wszyscy chcieli tam pograć, pościagać screeny albo choć popatrzeć.



redakcji CDA, ale zaprzyjaźnionego PC Formatu (w linii prostej jakieś 15 metrów od nas). I jest jego naczelnym. Jako redaktor naczelny CDA w nr 02-15 zapamiętany został z tego, że ze stoickim spokojem pozwalał każdemu „robić swoje”, wychodząc z założenia, że każdy dobrze wie, co ma (i na kiedy) robić. Przyznać należy, że było to zagranie nieco ryzykowne - ale w tamtym czasie się pięknie sprawdziło. Później Mariusz musiał na dłuższy czas wyjechać za granicę - a historia CDA potoczyła się już bez

niego. Ale - jak widać - „stara miłość nie rdzewieje” - Mariusz od kilku lat ponownie jest z nami i prawdę mówiąc - wcale nie wygląda na dinozaura.

Na koniec warto wspomnieć o licznych, a nieobecnym już współpracownikach CDA - od **Atusito Goro**, poprzez **Blooda** (twórca Action FPP - miał tę samą alergię na terminowe dostarczanie tekstów, co Yasiu i Yabol - i zniknął z tych samych powodów), **Couka** (twórca Tawerny RPG CD, jednocześnie kumpel i rywal Blooda), **Draco** (Poradnik „chackera”), **Peter Pana**, **Pawła Omelko** (kurs Pascala i nie tylko) i jeszcze wielu innych, którzy przez kilka czy kilkanaście miesięcy ciągnęli ten wózek wraz z nami. I my o tym i o was pamiętamy.

Wszystkim tu wymienionym (i pominiętym z braku miejsca czy wskutek defektu pamięci autorów tego tekstu) nieobecnym redakcja CDA dziękuje za wysiłek włożony w tworzenie CDA i ma nadzieję, że jeszcze kiedyś razem popracujemy albo choć pogadamy o starych czasach.



## NAZWA: DMX RUN'N HIT LOW

PRODUCENT: REEBOK  
WYDAWCA: REEBOK  
DYSTRYBUTOR PL: REEBOK POLSKA  
OFICJALNA STRONA: WWW.REEBOK.COM  
GATUNEK: OSTRZA AKOJA

## WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

PLEŚ: MĘŻCZYZNA  
WIEK: 13-114  
ROZMIAR: 40-45  
WARUNKI: KAŻDE, RÓWNE EKSTREMALNE  
SZCZEGÓŁ: DMX REFLEX  
WYNIK: AMORTYZACJA

## Umieść buty na nogach.

Po odpaleniu butów z nóg gra sama startuje. Do ciebie należy wybranie opcji: koszykówka, cross-training czy futbol amerykański. Ta gra nazywa się DMX Run'n Hit Low. Grają w nią gracze NFL

**ACTION!** Gra rozpoczęta. Wybrałeś te dyscypliny sportowe, w których bieganie i skakanie są ważne. Pamiętaj o konsekwencjach tego wyboru. Siła, z jaką spotyka się twoja stopa z podłożem podczas tej gry jest nawet i dziesięciokrotnie większa niż cięży twojego ciała. Uważaj, bo możesz nie przejść ostatniego poziomu!

Chcesz zakończyć grę z najlepszym wynikiem? Chcesz wyjść z tego cały i zdrowy? Bez kontuzji, skręconej kostki czy zniszczonego stawu skokowego? Jeśli tak - zaopatrz się w dobrze amortyzowane obuwie. W jego doborze kieruj się bezpieczeństwem stopy i jej amortyzacją. Zgodnie z tymi wymogami Reebok stworzył nowy but cross-treningowy. Ten but, to DMX Run'n Hit Low - ekstremalnie amortyzowany, dający poczucie bezpieczeństwa nie tylko muskularnym graczom NFL.

DMX Run'n Hit Low to ekstremalnie amortyzowane obuwie do treningu obfitującego w zróżnicowane formy aktywności. Oparty jest na najnowszej technologii amortyzacji, jaką jest DMX Reflex. Działanie tej technologii przypomina działanie amortyzatora. Konstrukcja teleskopu umieszczona w pianie oraz kanałki z przemieszczającym się powietrzem, odpowiedzialne są za stabilność stopy oraz jej amortyzację. Całość daje pożądaną efekt ekstremalnej amortyzacji i maksymalnego bezpieczeństwa stopy podczas treningu. Technologia DMX Reflex, oprócz amortyzacji, jaką zapewnia stopie, redukuje również zmęczenie stawów, powstałe na skutek oddziaływania uderzeń. Podczas biegu, czy przy skokach, siła z jaką podłoże działa na stopę sportowca, jest niekiedy dziesięciokrotnie większa niż jego ciężar. Siła ta działa w sposób destrukcyjny na stawy skokowe, które zmęczone wysiłkiem narażone są na kontuzję. Aby temu zapobiec, Reebok opracował technologię DMX Reflex, która w sposób doskonały redukuje zmęczenie stawów i chroni przed mikrourazami kręgosłupa.

Najnowszy produkt Reeboka, stworzony został nie tylko na potrzeby graczy NFL. DMX Run'n Hit Low to obuwie skierowane do tych wszystkich, którzy lubią pozostawać w ruchu.



Zestawienie 100 najlepszych gier ze 100 numerów CDA okazało się zadaniem niemal samobójczym. Najpierw musieliśmy przewertować całą górę 99 dotychczasowych numerów CD-Action (setny wciąż znajdował się w formie cyfrowej) i sporządzić listę potencjalnych laureatów (416 tytułów z grubo ponad 1000 zrecenzowanych). Następnie za pomocą sit z coraz mniejszymi otworami wyłoniłmy 100 finalistów. Wreszcie próbowaliśmy ustalić kolejność ich prezentacji tak, by gry relatywnie słabsze zapowiadały te lepsze. To było piekło. Dotychczasowy konsensus prysł, a skład redakcyjny alias szacowne jury przez wiele godzin przesuwiał i przymierzał rozmaite kombinacje gier. Niektórzy - bez nazwisk - posuwali się do prób przekupstwa, inni - rękoczynów. Wreszcie ustalona została kolejność, która nie zadowoliła absolutnie nikogo i tę jako przejaw kompromisu - znajdziecie poniżej.

# 100/100

**Traktujcie** naszą listę 100/100 tylko jako zabawę. Nie sposób przecież porównać diametralnie różnych gier - np. Świątyni Pierwotnego Zła i Porsche 2000 bez odniesień do wywołanych przez nie emocji, a te, jak wiadomo, są całkowicie niewymierne. Jeśli więc twierdzisz, że na miejscu pierwszym powinna być *Daikatana*, bo przy niej bawiłeś się najlepiej - masz rację, właśnie ona była najlepsza. Pewnie. Żaden problem. Numero uno. Itd. Tymczasem jednak - numer 100.



## 100 Command & Conquer: Red Alert 3/96, bez oceny

Nie było drugiej wojny światowej. To znaczy - była, ale nie taka, jaką znamy z podręczników historii. Śmierć Hitlera w 1929 r. sprawiła wprawdzie, że nigdy nie powstała Trzecia Rzesza, jednak nie przeszkodziło to Stalinowi i Związkowi Radzieckiemu w zaatakowaniu Europy. Red Alert, prequel *Command & Conquer* umocnił pozycję Westwoodu (obecnie Electronic Arts Los Angeles) jako twórcy klasycznych strategii czasu rzeczywistego, które nigdy nie zostaną zapomniane.



## 99 Close Combat 2: A Bridge Too Far 3/98, 8

Zestawiać sto najlepszych bez serii *Close Combat* - nie uchodzi. Pozbawiona błędów jedynki dwójka - *A Bridge Too Far*, czyli O jeden most za daleko - po prostu przykuła nas do komputerów, każąc po wielokroć próbować przeprowadzić - lub zablokować - operację Market Garden. Nie było łatwo - sama sprawna obsługa interfejsu wymagała niemałej cierpliwości, jednak ktoś, kto widział efekt otwarcia ognia do zbliżającego się oddziału przeciwnika, przyzna, że nie ma jak *Close Combat*!



## 98 Rayman 3: Hoodlum Havoc 4/03, 9

Przedstawiciel gatunku niesychanie mało popularnego - platformówek 3D. Jedną z pierwszych, w której w wersji PC grało się tylko odrobinę gorzej niż w wersji konsolowej. Hoodlum Havoc pozwala nam ponownie wcielić się w najbardziej rozbitego bohatera gier komputerowych - Raymana. Jego zbiorowym przeciwnikiem jest armia zróżnicowanych Hoodlumów oraz... koncepcja plansz sprawująca, że *Rayman 3* nadaje się wyłącznie dla wielbicieli gatunku. Innych rozbije poziom trudności.



## 97 Tomb Raider IV: The Last Revelation 1/00, 9

Jedyny bodaj Tomb Raider (prócz naturalnie pierwszego), w którym zmiany dało się zauważyć bez uprzedniego przeczytania o nich w press-pachach. Najlepszy sposób, by przekonać się, co ludzie widzą w przygodach Indiany Jonesa w spódnicy (szortach). Dla serii dobrze by było, gdyby część czwarta rzeczywiście stanowiła jej zwieńczenie, a Lara mogłaby odejść do Krainy Wiecznego Płądrowania Grobowców.



## 96 Grand Prix 3 10/00, 9

Wśród twórców samochodowych symulacji na pierwszy plan wybija się nazwisko Geoffa Crammonda. Wśród stworzonych przezeń gier najpopularniejszą pozostaje seria realizująca ideę wirtualnych wyścigów Formuły 1 - *Grand Prix*. Wśród gier-serii zaś na najwyższym stopniu podium postawić należy część trzecią - *Grand Prix 3*. Po dziś dzień poważana przez (część) graczy jako królowa symulacji królowych sportów motorowych.



## 95 Counter-Strike 2/01, 9

Największy fenomen branży gier komputerowych. Fanowska modyfikacja *Half-Life'a*, której popularność przerasta nie tylko tę pierwowzoru, lecz po dziś dzień bije na głowę dowolnie wybrany first-person shooter online. Fenomen *Counter-Strike'a* polega na połączeniu chwytliwego pomysłu, idealnego zrównoważenia elementów taktycznych oraz zręcznościowych i... niewielkich wymagań sprzętowych, dzięki czemu CS dostępny jest w każdej kafejce internetowej.





**94**  
**Larry 7: Na falach miłości**  
11/00, 9

Ostatnia do tej pory część słynnej serii adventure z podrywaczem-nieudacznikiem Larrym Lafferem w roli głównej. Na naszej liście głównie z powodu znakomitego spożyczenia pozwalającego w pełni docenić finezjnie erotyczne żarty bohaterów. Freud miałby upław.



**93**  
**Combat Mission: Beyond Overlord**  
9/00, 9

Na pytanie, czemu Combat Mission, nasz redakcyjny główny strateg, MacAbra, odrzekł „bo to jedna z najlepszych strategii w historii, bo katalog gry i jej modyfikacje zajmują na moim dysku blisko 3 giga, bo wiem, gdzie mieszkasz”. Argumenty nie do zbitcia. Od siebie dodam tyle, że CM i jego następcy - choćby zupełnie współczesny Combat Mission: Afrika Korps, to dzieło typu „przez maniaków dla maniaków”, więc...



**92**  
**Ground Control**  
8/00, 9

Jedna z nielicznych strategii czasu rzeczywistego robiąca faktyczny użytek z przestrzennego ukształtowania terenu. Do historii przeszła także dzięki unikatowym rozwiązaniom, np. zwolnieniu gracza z obowiązku rozbudowy czy zdobywania surowców i skoncentrowaniu się na tym, co naprawdę ważne - dowodzeniu. To sprawia, że Ground Control po dziś dzień gości na naszych dyskach.



**91**  
**Commandos: Behind the Enemy Lines**  
8/98, 9

Commandos: BEL to wbrew pozorom gra, w której ku zwyrodnieniu wiedzy nie tyle celne oko i szybki palec na spuszcze, ile genialny zmysł taktyczny i umiejętność zaplanowania akcji na kilka minut wcześniej. W ręce gracza dostawało się sześciu członków alianckiej grupy do poruczeń specjalnych - od snajpera po pletwonurka. Podobnie zróżnicowane były zadania, które łączyło tylko jedno - były nieodmiennie bardzo trudne.



**90**  
**MechWarrior 3**  
8/99, 9

Ostatni z linii „ciężkich” ciężkich MechWarriorów. Jak wszystkie gry serii oddawał w ręce graczy najposętniejszą broń trzeciego tysiąclecia - BattleMechy. MW3 jednak był ostatnim, w którym rzeczywiście czuło się gabaryty „Mecha” - kolejny MW4 zmienił całkowicie obraz walki. MW3 był również ostatnim tytułem serii, w którym pojawił się plastikowy, możliwy do zdeformowania teren. Nie był błądzący, jednak łatki bardzo zbliżyły go do ideału.



**89**  
**Il-2 Sturmovik, UbiSoft**  
2/02, 9

Symulacje lotnicze stały się dla nas zbyt komplikowane i zbyt wymagające. Il-2 Sturmovik jednak, mimo że jest i skomplikowany, i wymagający, zdołał obudzić w nas entuzjazm do podniebnych petli i ślizgów przez ogon. To dlatego, że ta stworzona przez 1C: Maddox Games symulacja samolotów z czasów drugiej wojny światowej jest po dziś dzień stawiana za wzorzec gatunku, a na kolejne gry Olega Maddoxa i 1C-ki czekają z zapartym tchem wszyscy „symulanci”.



**88**  
**Grand Prix Legends**  
12/98, 9

Papirus w uszach hardcore'owych kierowców pojazdów wirtualnych brzmi jak Filharmonicy Wiedeńscy dla melomana. Firma ta od lat specjalizuje się w wyścigach NASCAR, jednak na naszej liście zapisała się ona jako twórcza Grand Prix Legends - najbardziej wiarygodnej symulacji komputerowej, jaką kiedykolwiek widzieli oczy graczy. GPL wskrzesza początki wyścigów Formula 1 i emocje związane z kierowaniem bolidami o potwornej mocy silników - kompletnym braku jakichkolwiek ułatwień kierowania! Właśnie dlatego stanowi ona test ostateczny umiejętności. Mawia się, że jeśli kończysz jedno okrążenie - jesteś dobry. Jeśli wygrasz cały wyścig - masz prawo do butelki szampana.



**87**  
**Colin McRae Rally 04**  
4/04, 8

Spadkobierca, ale i kontynuator chlubnych tradycji serii zręcznościowych wyścigów sygnowanych nazwiskiem „Latającego Szkota” - Colina McRae. Fani gry twierdzą wprawdzie, że najlepszy był „Colin Pierwszy”, niemniej nawet oni nie mogą zaprzeczyć, że każda kolejna gra wnosi coś nowego. I nawet jeśli czasem przyjęte rozwiązania nie sprawdzają się tak, jak powinny to Codemasters coraz lepiej realizują misję bawienia wirtualnych kierowców.



**86**  
**Flight Sim: A Century of Flight**  
10/03, 7+

Flight Simulator w otoczeniu „zwykłych” gier komputerowych czuje się mocno niepewnie. Znacznie pewniej miałby się wśród krewniaków - profesjonalnych symulatorów lotu służących szkoleniu pilotów. Są ludzie, którzy grają wyłącznie w tę grę - na highendowym sprzęcie, trzech monitorach i repliką rzeczywistego wolantu. To oni właśnie twierdzą, że ostatni Flight Simulator - A Century of Flight jest szczytowym osiągnięciem symulacji.



**85**  
**Railroad Tycoon 3**  
3/04, 8+

Nic tak dobrze nie reprezentuje gier menedżerskich - zwanych także z angielska „tycoonami” - jak Railroad Tycoon 3. Ten przedstawiciel linii kolejowej, której budowę rozpoczęto w 1990, wprowadził ją w trzeci wymiar, nie zaniedbując jednocześnie elementu, dzięki któremu gry serii mogły stać się symbolem całego gatunku: szeroko pojmowanej budowy imperium kolejowego. Uwaga tylko dla maniaków.



**84**  
**Legacy of Kain: Defiance**  
3/04, 8+

Najpopularniejsza wirtualna wampirza para wszech czasów - Kain-Raziel - liczy sobie już blisko 10 lat. Ostatnia część serii Legacy of Kain - Defiance - nie jest być może najlepszą pecetową platformką wszech czasów, jednak znakomita grafika, płynność i widowiskowość walk, interesujące planse i zagadki, wreszcie - naturalnie - podwójna narracja sprawiają, że warto zagrzyć zęby (byleby nie przebiły warg) i grać.





## 83

### Soldier of Fortune II: Double Helix

5/02, 9

Soldier of Fortune II w pamięci zbiorowej grającego ludu zapisał się jako najbardziej brutalny shooter w historii. Po tytule ten sięgnął dzięki systemowi GHOU II, pozwalającemu w miarę naturalnie „cwartować” ciała wrogów. Przemoc jednak, co ważne, nie jest jedynym powodem, dla którego warto sięgnąć po ten tytuł. Te inne to sprawne AI, system generowania nowych misji, tryby multiplayer.



## 82

### Świątynia Pierwotnego Zła

12/03, 8

Historia Troika Games to Trojka Wielkich Role-playów - Fallout, Arcanum, wreszcie - niedawna Świątynia Pierwotnego Zła. Ta ostatnia stanowi spełnienie marzeń tych narzekających na popularność gier hack'n'slash. Odtworzone w najdrobniejszych detalach zasady Dungeons & Dragons 3,5 pozwala zachować całkowitą kontrolę nad przebiegiem walk.



## 81

### Worms World Party

5/01, 8

Życie robaka wcale nie musi być nudne. Nie- kiedy dysponują one bronią palną i chęcią jej wypróbowania. Absurdalne? No pewnie! Ale sprawdza się już blisko 10 lat! Na naszej liście Robaki reprezentuje faktyczna część czwarta serii - Worms World Party. Na pierwszy rzut oka (granatu) - Worms Armageddon. Na drugi - hej, te Robaki są w InterSieci! Da się grać z ludźmi! I tym nas zlapali...



## 80

### Freedom Fighters

12/03, 8+

Nie pomylicie się: Freedom Fighters - dzieło duńskiego Io Interactive, nie jest wbrew pozorom grą taktyczną. To zręcznościówka z krwi i kości. Cudownie proste sterowanie, niebanalne, a przy tym, a także, odpowiednio heroiczne misje i świetna, odrobinkę odrealniona, prezentacja jednak sprawiają, że trudno przejść obok niej obojętnie. Nawiasem mówiąc - wkrótce sequel!

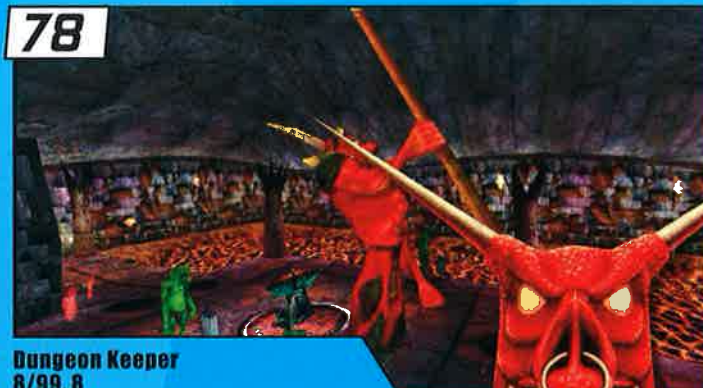


## 79

### MotoGP 2: Ultimate Racing Technology

10/03, 8+

Najlepszy pecetowy symulator ścigaczy, kropka. Najlepszy, a przeoczony nie tylko przez graczy, ale także media branżowe! Na szczęście my zdołaliśmy położyć łapki na MotoGP 2: URT i docenić tak rasową treść - każde z kół dysponuje własnymi hamulcami, niezbędne jest „ustawianie” kierownicy itd. - jak idealną formę, zwłaszcza efekt rozmycia obrazu przy szybkiej jeździe jeszcze długo pozostawać będzie najlepszy w swym klasie.



## 78

### Dungeon Keeper

8/99, 8

Pierwsza gra, w której tak dobrze było być tak złym. Jedno z dzieł - kto wie, czy nie największego wizjonera gier komputerowych Petera Molyneux. Dungeon Keeper, zgodnie z tytułem, stawiał nas w roli strażnika lochu nękanego atakami irytująco dobrych herosów. Celem gry było rozbudowanie domeny (tycoon) i pokonanie najzłódźców (strategia). Całość osadzono w pełnym, sympatycznie zniekształconym 3D.



## 77

### Myth: The Fallen Lords

1/98, 9

Pierwsze wielkie dzieło twórców późniejszego Halo - Myth: The Fallen Lords, było jedną z pierwszych strategii (a może lepiej gier wojennych) czasu rzeczywistego w niemal pełnym trójwymiarze. Zachwyciło ono nieprawdopodobnym „realizmem” walk - kule rzucone przez krasnoludzkich saperów ustawionych gdzieś na zboczu dolinki leciały dalej, deszcz potrafił zgasić płonące strzały itp. Tytuł znaczący dla ludzi niechętnych zarządzaniu surowcami.



## 76

### Rise of Nations

8/03, 9+

Połączenie Civilization z Age of Empires. Być może wciąż nie strategia czasu rzeczywistego nowej generacji, ale z pewnością już najlepszy tytuł starego świata. O Rise of Nations pisać można długo, trzeba jednak tyle tylko, że to wszystkie ery historii ludzkości (od krzemia po krzem), 18 zróżnicowanych nacji, cudowna AI w single player i znakomity multiplayer. Nawiasem mówiąc: właśnie ukazał się dodatek do Rise of Nations - Throne and Patriots.



## 75

### Discworld II: Missing Presumed...!?

1/96, bez oceny

Druga i ostatnia prawdziwa gra Świata Dysku (trzecia - Noir zgubiła to magiczne coś...). Powracaliśmy do Niewietrzonego Miasta Ankh-Morpork i Nieodmiennie Nieudanego Maga (Magusa) Rincewinda w poszukiwaniu śmierci, który - gra bąduje na Kosiarzu (oraz Piramidach i Ruchomych Obrazkach) - odmawia wykonywania pracy Discworld II dodatkowe punkty należy się także za humor, animacje i... Eric Idle w roli Rincewinda!



## 74

### Tom Clancy's Rainbow Six

10/98, 9

Rainbow Six - tytuł, który udowodnił światu, że gry z celownikiem w centrum ekranu wcale nie muszą iść śladem DOOM-a i Quake'a. Wyłącznie dla ludzi o dobrym myśleniu taktycznym i anielskiej cierpliwości. Zadaniem gracza, dowódcy elitarniej brygady antyterrorystycznej Rainbow Six, było częstokroć wielogodzinne opracowywanie planu akcji, którego egzekucja trwała zwykle jakieś trzy minuty. Ale jakie minuty!



## 73

### Championship Manager 3

7/99, 9+

Seria Championship towar zyszy wirtualnym menedżerem piłkarskim od ponad 10 lat. Dopiero jednak CM3 uczynił ją tym, czym jest obecnie - niekwestionowanym liderem tabel! Wydany na 10-lecie serii Season 01/02 zawierał ponad 100 tys. zawodników z 26 lig i przez dobry rok był przyczyną permanentnego niewyspania Elda, który kończył grać w nocy i zaczynał o piątę rano - by rozegrać jeszcze ze dwie kolejki przed pracą...





**72**  
**Blitzkrieg**  
6/03, 9

Blitzkrieg, nie mylić z grą online o tym samym (pod)tytuł, to wierna historii wojenna strategia czasu rzeczywistego. W skrócie: II wojna światowa w Europie, 3 strony: alianci, ZSRR, III Rzesza, żadnego zarządzania surowcami - tu jesteś dowódcą, który wie, że nie ma co liczyć na posiłki. Blitzkrieg sprawdza się najlepiej w trybie multiplayer, w którym w pełni docenić można kompleksowość gry.



**71**  
**Silent Hill 2**  
3/03, 8

Niektórzy twierdzą, że miasteczko Silent Hill rzeczywiście istnieje. Inni - że jest jedynie obrazem duszy tych, którzy wędrują jego ulicami. Nie wiem, jak jest naprawdę. Wiem jednak, że ta wywodząca się z PSone seria jest - dla mnie - najwybitniejszym przedstawicielem gatunku survival horroru. To zaś dlatego, że koncentruje się nie na akcji (jak Resident Evil), lecz klimacie. Wyłącznie dla tych, którzy lubią mieć złe sny.



**70**  
**Hitman 2: Silent Assassin**  
13/02, 8+

Hitman: Codename 47, to tytuł, którym jego twórcy - duńskie io Interactive - otworzyli sobie drogę na salony światowej elity developerskiej. Dopiero jednak Hitman 2: Silent Assassin był tym, czym miała być jedynka. Równie wymagający jak poprzedni, ale znacznie bardziej przystępny. Oferował nieporównywalnie większą różnorodność sposobów wykonania zlecenia - od metody a la DOOM po Thiefa.



**69**  
**Independence War 2: Edge of Chaos**  
9/01, 9+

Najwybitniejszy przedstawiciel ambitnych kosmicznych symulacji. Wykorzystywał wiarygodną fizykę newtonowską, dzięki której zwykły, zdawałoby się, skręt w przestrzeni okazuje się skomplikowanym manewrem. I-War 2 jest także jednym z nielicznych space simów o otwartej budowie, dzięki czemu fani po dziś dzień bawią się w przepięknym uniwersum gry. Pozycja wyłącznie dla tych, którzy zęby zjedli na TIE Fighterach i Freespace'ach...



**68**  
**Final Fantasy VII**  
8/98, 9

Pierwsza z pecetowych adaptacji gier najstojniejszej serii japońskiego role-playing. Jak wszystkie filmowa i jak wszystkie liniowa. Jak uważają nasi redaktorzy japońscy Final Fantasy VII to ideal, jeśli chodzi o japońskie role-playing. Dla wielbicieli tego specyficznego podgatunku - pozycja obowiązkowa.



**67**  
**SimCity 4**  
2/03, 8

Licząca sobie lat 15 z okładem seria SimCity wciąż na topie. Co ciekawe - zmienia się w zasadzie jedynie forma gry - odchodzi chociażby od dwóch wymiarów. Jej kamień węgielny natomiast - wyzwanie, by stworzyć osiedle godne mianowania stolicą świata - pozostaje nienaruszone. Jeśli SimCity stanowi dla ciebie nowość - czwórka jest dobrym przykładem tego, jak trudnym zadaniem jest kierowanie niewielkim choćby osiedlem.



**66**  
**Pro Evolution Soccer 3**  
1/04, 9

Seria Pro Evolution Soccer to bezspornie najlepsza dostępna wirtualna piłka nożna. Niesłychana płynność animacji, niezwykle kreacja zawodników, niesamowita precyzja kierowania nimi. Na konsolach. Bo na PC, jeśli nie dysponujesz padem, niezwykle trudno ci będzie przeprowadzić choćby jedną składną akcję. Zważywszy że PES3 nie należy do gier, które wybaczą błędy i wyniki do zera w początkach kariery nie należą wcale do rzadkości.



**65**  
**Serious Sam: The First Encounter**  
5/01, 9+

Serious Sam to prawdziwy wielki powrót do korzeni gatunku first person shooterów, czyli celownik pośrodku ekranu, ciężka broń w mur skularnej łapki i setki, jeśli nie tysiące, wrogów do unicestwienia! Formuła ta, choć prosta, sprawdza się wyśmienicie, zwłaszcza w trybie cooperative. A tym, którzy twierdzą, że tak nie jest, mówimy "Aaaaa yourself!".



**64**  
**Black & White**  
5/01, 9+

Kolejna „zabawa w boga” sygnowana nazwiskiem Petera Molyneux. Wyspa pełna potencjalnych wyznawców, pełne 3D, brak interfejsu, przede wszystkim jednak przełom w dziedzinie sztucznej inteligencji - w postaci chowańca - megazwierzaka zdolnego do rozwoju i adaptacji do zachowań gracza i środowiska. Niestety, dość szybko okazuje się, że to przerosnięte tamagotchi dość szybko staje się nużące.



**63**  
**Jagged Alliance 2**  
6/99, 9

Jedną z najlepszych taktycznych gier turowych w historii. Założenia - jak to w serii Jagged Alliance - niewielka grupa najemników kontra ultranapijane środowisko tropikalnej wyspy. W swoim czasie budził uznanie za sprawą grafiki i animacji, dziś - już tylko kompleksowemu systemowi walki w turach i wciąż niezłej AI. Nawiasem mówiąc, potwierdzony został Jagged Alliance 3 (też w turach), więc... sen trwa.



**62**  
**Settlers IV**  
04/01, 8

Ostatnią jak dotąd część serii słynnych Osadników jest najlepszym jej przedstawicielem. Settlers IV, jak wszystkie poprzednie, w niezwykle sposób łączy gry ekonomiczne z elementami strategii czasu rzeczywistego. Jak we wszystkich poprzednich, tak i tu w podglądaniu tych małych pracujących i wojowniczych ludzików jest coś magicznego. I tak jak poprzednie może stać się prawdziwą obsesją.





## 61

### Divine Divinity

3/03, 9

Jedna z najprzyjemniejszych niespodzianek ubiegłego roku. Divine Divinity, dzieło ludzi, o których nikt wcześniej nie słyszał, nie tylko zdołało uwolnić się od piętna „klona” Diablo, ale także w cudowny sposób nawiązać do tradycji serii Ultima. Divine Divinity, jak tamte legendy gatunku, pozwoliło żyć w nieprawdopodobnie interaktywnym świecie i w znacznej mierze samodzielnie decydować o własnym losie. Uwaga: Divinity 2 już w drodze.



## 60

### Operation Flashpoint: Gold War Crisis

9/01, 9

Operation Flashpoint jest first-person shooterem, który na długo przed serią Battlefield wykorzystywał pojazdy jeżdżące, latające, pływające. Stosunkowy brak popularności Flashpoint wziął się stąd, że uprawiał on wojnę realistyczną, tj. taką, w której pocisk wystrzelony przez niewidocznego snajpera zabijał całą miśnię, a nie tylko trafionego. Wciąż najlepsza taktyczna gra wojenna dostępna po tej stronie murów Pentagonu.



## 59

### Gothic II

5/03, 9

Gothic II udowodnił, że nie minął jeszcze czas małych studiów developerskich i że możliwe jest zrobienie gry wybitnej bez wsparcia potężnego kapitału któregoś z Wielkich Wydawców. Przez fanów role-playing ceniony za spójność i wiarygodność świata. Przez fanów gier akcji - za interesujący system walki. Przez wszystkich pozostałych - za pokazanie światu, że zmierzch serii Ultima nie oznacza kresu ambitnego role-playing.



## 58

### Etherlords II

11/03, 9

Najlepsza gra karciana wśród gier komputerowych i najlepsza gra komputerowa wśród gier karcianych. Plus znakomita strategia turowa a la Heroes of Might & Magic. Plus jeden z najlepszych engine'ów 3D w historii. Całość w Polsce za 30 złotych. Plus tryb multiplayer. Czy trzeba czegoś więcej?



## 57

### Rally Trophy

1/02, 9+

Wyścigi starych samochodów to temat bez szans na sukces. Kto by chciał jeździć starymi gruchotami bez wspomagania po drogach i bezdrożach. Fiński Bugbear: Entertainment udowodnił, że... każdy, a jego Rally Trophy powinno znajdować się w niezbędniku każdego szanującego się wirtualnego kierowcy! Uwaga: znakomita fizyka i niemal fotorealistyczna grafika nie zestarzały się ani odrobiny!



## 56

### FIFA Football 2003

1/03, 9

Dowód na to, że fatalny start (FIFA International Soccer z 1993) wcale nie musi oznaczać braku szans na mistrzostwo. Edycja 2003, zdaniem naszych ekspertów od piłki nożnej, była najbliższa ideałowi wirtualnego futbolu (po puchar sięgnęła jednak 2002 FIFA World Cup, w którą grały nawet największe piłkarskie antytalenty). Niestety, FIFA Football 2004 zniweczyła dorobek poprzedniczek(ek), ponownie stawiając na ślimacznie tempo rozgrywek.



## 55

### Duke Nukem 3D

2/96, (bez oceny)

Wыводząca się z serii dwuwymiarowych platformówek postać „Księcia” w świadomości graczy zaistniała tak na dobrą sprawę dopiero w „trójwymiarowym” wcieleniu - Duke Nukem 3D. O sile osobowości tej postaci (no alien's gonna take my balls!) świadczy najlepiej fakt, że mimo starych rozwiązań technologicznych (tak na poziomie DOOM-a II), udanie konkurował z Quake'iem! Zatem 'hail to the king, baby'? Jeśli chcecie...



## 54

### Hidden & Dangerous 2

1/04, 8+

Hidden & Dangerous 2 nie jest grą dla wszystkich miłośników first-person shooterów (stąd też niskie oceny tych, którzy spodziewali się czegoś w stylu Call of Duty). To propozycja kierowana do tych, którzy najpełniej realizują się w grach taktycznych, a za ideał przyjmują maksymalny realizm rozgrywki. I nie zawiodą się oni na H&D2 - tak wiarygodnej (zwłaszcza po spatchowaniu) i tak wymagającej gry nie znajdziecie nigdzie indziej.

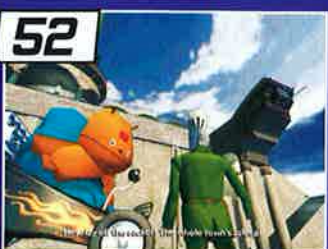


## 53

### Max Payne

10/01, 9+

Gra krótka. Liniowa. Typu: strzelaj we wszystko, co się rusza. Zdawać by się mogło - bez szans. A jednak Max Payne - noirowa historia gliniarza-mściciela - zdołał w krótkim czasie podbić serca większości pecetowych graczy, nawet tych z zerową inklinacją do gier zręcznościowych. Max osiągnął to w jeden banalny sposób - jako jeden z pierwszych, zaraz po zapomnianym Requiem: Avenging Angel, oferował możliwość spowolnienia czasu - „bullet time”!



## 52

### Grim Fandango

1/99, 9

Ostatnie dzieło wielkiego Tima Schafera, współtwórcy serii Monkey Island, Day of Tentacle czy Full Throttle, i zarazem ostatnia wielka oryginalna adventure LucasArtsu. Niezwykle w niej było... wszystko. Barwne i plastyczne postacie, znakomite, skrzęce się humorem dialogi i niezwykła oprawa graficzna (art deco plus folklor Indian południowoamerykańskich) sprawiają, że Grim Fandango to jedna z tych gier, które albo kochasz, albo... ich nie znasz.



## 51

### Neverwinter Nights

10/02, 10

Gry serii Baldur's Gate były nie tylko, były znakomite. Na pierwszą 10-tkę BioWare musiał jednak poczekać do dnia premiery Neverwinter Nights - ostatniej jak dotąd gry tych twórców osadzonej w Zapomnianych Krainach - klasycznym świecie fantasy D&D. Neverwinter Nights, pierwszy z poważnych role-playing realizowanych w pełnym 3D, sięgnęły po naszą ocenę najwyższą wchodząc od kuchni. Przeciętą kampania single player stanowi tylko wstęp do gier online - w których jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia prawdziwego Strażnika Podziemi gdzieś po drugiej stronie kabla sieciowego. A że zwykle „role-playing” takie sprowadza się do bezmyślnego wyznania coraz to potężniejszych stworów nasz redakcyjny spec od D&D, główny sprawca 10-ki dla NWN, po dziś dzień zmaga się z krytyką tej oceny...







TO WSZYSTKO  
nasza wina



Freak  
night

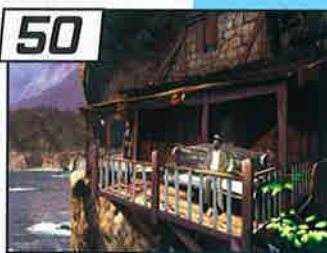
codziennie po 21.00

[www.mtv.pl](http://www.mtv.pl)





50



## The Longest Journey 7/00, 10

Pierwsza i jak dotąd jedyna adventure szczycąca się 10, przynajmniej wg CD-Action. Jest w niej wszystko, co trzeba, by zachwycić nie tylko fana adventure! Znakomita oprawa audio-wizualna i po prostu czarująca (dosłownie) fabuła warta każdej chwili, jaką jej poświęcisz. O klasie Najdłuższej Podróży świadczy też fakt, że wpisana jest ona na listę dziedzictwa kulturowego Norwegii, a jest sequel - Dreamfall - współfinansowany przez rząd norweski!

49



## NHL 2000 12/99, 10

Uzasadnienie 10-ki dla NHL 2000 - nie najnowszej, ale ponoć wciąż najlepszej symulacji hokeja na lodzie, przychodzi z trudem. To jednak tylko dlatego, że nigdy mi się nie udało, i pewnie nigdy nie uda, pojąć idei „spalonego na niebieskiej”. Mimo to nawet ja muszę przyznać, że tak wyraźnego zakresu zmian i tak wyraźnego wrażenia autentyzmu (zwłaszcza jak Iwan z Eldem „pozowali” do zdjęć) ani wcześniej, ani później w wirtualnym hokeju nie było.

48



## F1 2002 9/02, 8+

Pierwszą kompletnie nieudaną próbę zaistnienia na rynku wirtualnych symulacji Formuły 1 Electronic Arts podjęło w roku 2000. Już w dwa lata później jednak w studiach EA powstała najwybitniejsza jak dotąd gra z bolidami F1 w roli głównej! W F1 2002 znakomite było wszystko - od fizyki jazdy, przez świetną oprawę audio-wizualną po... aktualność - F1 2002 była jedyną grą pozwalającą brać udział w aktualnym sezonie Mistrzostw Świata F1.

47



## X-Wing Alliance 5/99, 9

Space simy LucasArts zawsze wyznaczały kierunek, w którym podążał gatunek i standard dla ewentualnej nielicznej konkurencji. Fakt, że wykorzystywane były elementy najdroższego tytułu świata - Star Wars - jedynie zwiększał wartość pakietu. Tak było z rebelianckim X-Wingiem i tak też z imperialnym TIE Fighterem, tak było z sieciowym X-Wing vs. TIE Fighter, wreszcie - zgrabnie łączącym kampanię single player z popularnym do dziś trybem multiplayer.

46



## Diablo II 8/00, 10

Diablo II jest nieśmiertelne. Gra, która w chwili obecnej świętuje czwarte urodziny, wciąż pozostaje na topie gier online, a liczbę wyznawców Battle.net ocenia się na setki tysięcy. Oto bohater, a oto generowane w połowie losowo labirynty, przeciwnicy, przedmioty. Połącz jedno z drugim, by uzyskać nieustannie zaskakujący świat gry i zabawę bez końca - zwłaszcza w Battle.net - w ramach którego do zwyczajowego Monster vs. Player dochodzi znacznie bardziej wymagające Player vs. Player.

45



## Tony Hawk's Pro Skater 3 5/02 10

Seria Tony Hawk's Pro Skater w annałach komputerowej rozrywki zapisała się jako ta, której dwie kolejne części - dwójka i trójka - ocenione zostały w ultrawymagającym CD-Action jako gry idealne. Nie mam osobiście pojęcia, czemu akurat te dwie, ale już nie część czwarta, niemniej nie sposób nie przyznać, że ze wszystkich gier sportowych to właśnie te pozwalające poczuć się prawdziwym pro skaterem cieszą się największą popularnością.

44



## Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 7/00, 8

Na pierwszy rzut oka zwyczajna strategia czasu rzeczywistego w stylu Age of Empires. Na drugi i dalsze - unikatowe połączenie strategii, role-playing i - nomen omen - menedżera. W pierwszej chwili faktycznie obca - w Majesty, w przeciwieństwie do wszystkich innych RTS-ów, nie kieruje się bezpośrednio jednostkami, a jedynie zachęca do realizacji określonych celów. Już po paru chwilach jednak trudno się od niej oderwać.

43

## Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy 11/03, 8+

Jedi Knight - Jedi Academy, znany także jako Dark Forces: Jedi Knight: Jedi Academy jest najlepszym znanym przykładem, jak bardzo różnić się może sequel od pierwowzoru. Pierwsza gra serii - Dark Forces (1994) była first-person shooterem. Ostatnia - Jedi Academy (2003) jest third-person slasherem. W pierwszej strzelaliśmy, w ostatniej - tniliśmy. Ale jak tniemy! Twórca gry - Raven Software - zdołał stworzyć prosty, a przy



tym kompleksowy system walki bronią białą (a ściślej: różnokolorowych mieczów świetlnych). Spełnił on także marzenia fanów Star Wars, oferując im możliwość walki dwoma mieczami świetlnymi naraz, a nawet świetnym kijem!

42



## Total Annihilation 1/98, 9

Wielkie entree Chisa Taylora - późniejszego twórcy Dungeon Siege'a. Strategia czasu rzeczywistego, która - choć nie tak przełomowa jak Dune 2 czy StarCraft, jednak tak jak one, nieśmiertelna. Jako jedna z pierwszych niemal trójwymiarowa. Wymagała nie tyle zgromadzenia i rzucenia, ale taktycznego planowania. Jedną z pierwszych z kolejkowaniem rozkazów i doświadczeniem jednostek. Jedyną nie-blizzardową RTS, który wciąż istnieje w Internecie.

41



## Beyond Good & Evil 02/04, 9+

Action-adventure opowiadające historię Jade - reporterki z planety Hyllis zawieszoną w przestrzeni pomiędzy inwazją Obcych a spiskiem rządowym. BG&E miała pecha wyjść równocześnie z Prince of Persia: The Sand of Time, co przelożyło się na jej sprzedaż. Nie popełnijcie jednak grzechu zaniedbania i sięgnijcie po nią - to opowieść uniwersalna, do której - choćby w myślach - powracać będziecie przez całe życie. Ta gra bawi, ale i zmusza do refleksji.





**40**  
**Dungeon Siege**  
6/02, 10

Dungeon Siege to hack & slash w najczystszej postaci, ale i idealnej formie. To nieustająca akcja - walczyć by zdobyć doświadczenie i rozwinąć postać, która zdolna będzie walczyć z silniejszymi i zdobyć więcej doświadczenia, aby rozwinąć postać... Proste? Ale zrobione tak, że połowa redakcji po raz pierwszy od lat miała okazję oglądania wschodzącego słońca...! Znakomite 3D, rewolucyjny system świata bez spoin i przepiękna ścieżka dźwiękowa Jeremego Soula urzekają po dziś dzień.



**39**  
**Warhammer: Dark Omen**  
6/98, 9

Wśród komputerowych adaptacji światów Warhammera tylko dwie zdołały się wybić ponad przeciętność: Shadow of the Horned Rat i Dark Omen. Dark Omen był jedną z pierwszych gier taktycznych w pełnych trzech wymiarach, w których rzeczywiście czuło się przestrzemność i rzęby terenu. Oblędny poziom trudności i brak aktywnej pauzy jednak sprawiają, że niewielu jest graczy mogących poszczycić się obejrzeniem outta bez wcześniejszego odwołania się do cheatów.



**38**  
**Shogun: Total War**  
8/00, 9

Pierwsza z Total-serii w niemal idealną całość łącząca gry strategiczne (w turach) z taktycznymi - w czasie rzeczywistym. Słowem: prawdziwa gra wojenna. Pierwsza, w której graczom oddano całe armie - najmniejsza jednostka to setka... naraz. Ostatnia, która się znużyła, bo ma w zasadzie nieograniczony potencjał replayów. Jej sequel - Medieval: Total War udowodnił ponad wszelką wątpliwość, że nauki Sun Tzu sprawdzają się również w średniowieczu.



**37**  
**Age of Empires 2: Age of Kings**  
10/99, 10

Nie najmłodsza, ale zdaniem rady strategów CD-Action, nieodmiennie godna uwagi. Jeden z nielicznych tytułów, który zdołał poprawić błędny wydawałoby się poprzednik. Age of Kings obejmuje całe średniowiecze - od upadku Cesarstwa Zachodniorzymskiego po czasy renesansu i pozwala kierować przedstawicielami 13 nacji w ich nieustannych próbach stworzenia imperium. Jak każda gra serii Age of Empires - łatwa, by w nią grać, trudna, aby grać po mistrzowsku.



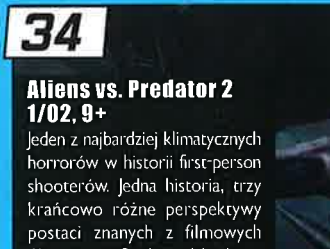
**36**  
**Need for Speed: Porsche 2000**  
6/00, 9

Porsche 2000 (posiadaczom ciotek w Ameryce znany jako Porsche Unleashed) to piąta i bezspornie najlepsza część serii Need for Speed. To zarazem najlepszy produkt w historii reklamy interaktywnej. Miał wszystko - dziesiątki rodzajów samochodów (wszystkie Porsche), kilkanaście interesujących tras, przede wszystkim jednak rewelacyjną fizykę czteropunktową, dzięki której próby przejechania Carrera 3.3 Cote d'Azur bez dzwonów i wspomagań należą do osiągnięć mistrzowskich.



**35**  
**Freespace 2**  
1/00, 9+

Do chwili gdy pojawił się Conflict: Freespace - The Great War najjaśniejszymi gwiazdami wśród gwiazd, a więc wśród space combat simów, były gry serii X-Wing LucasArts. Bezpośredni sequel Conflict: Freespace - The Great War zaś - Freespace 2 - po dziś dzień pozostaje nader ściągłym wzorem gatunkowym - zarówno pod względem kreacji fabuły kampanii single player (chwycicie się serialu SFI), jak i intensywności wrażeń trybu multiplayer.



**34**  
**Aliens vs. Predator 2**  
1/02, 9+

Jeden z najbardziej klimatycznych horrorów w historii first-person shooterów. Jedna historia, trzy całkowicie różne perspektywy postaci znanych z filmowych Aliens i serii Predator. Jako łowca udowadniaś swemu klanowi przynależność do grona wojowników. Jako rozwijający się Obcy docierasz do siedziby roju i chronisz królową. Jako marine musisz się dowiedzieć, co - do diabła - wydarzyło się na LV-1201 i... przeżyć.



**33**  
**Curse of Monkey Island**  
1/98, 9

Historia gier serii Malpiej Wyspy jest niemal tak stara jak stare są pecety. Za jej szczytowe osiągnięcie uznaje się wydaną w 1997 roku część trzecią serii. Wciąż dwuwymiarowa, ale już w wysokiej rozdzielczości, we właściwy sobie humorystyczno-rozumny sposób opowiada losy Guybrusha Treepwooda, który „rany, zmieniłem moją ukochaną kobietę w złoty posąg”. Redakcyjni specjaliści od adventure zapewniali mnie, że gdyby nie zakończenie gry - byłaby ona bezbłędna.



**32**  
**Morrowind**  
9/02, 9+

Ostatni jak dotąd przyrządek do liczącej już sobie 10 lat serii The Elder Scrolls. Jest on, tak jak poprzednie, role-playing w pełnym znaczeniu tego zwrotu, co oznacza, że świat gry stoi otworem przed graczem i tylko od niego zależy, co zrobi z danym mu czasem. Niestety, wolne tempo rozgrywki sprawia, że zakończenie Morrowinda poznać mogą ludzie zdolni poświęcić mu miesiąc czy dwa. A z dodatkami - Trójcą i BloodMoonem nawet więcej.



**31**  
**Halo**  
13/03, 8

Halo jest grą, do której ludzie po dziś dzień dokupują Xbox. Na pecetach pojawiła się ona ponad rok po premierze konsolowej. Część graczy pecetowych podkreślała nieprzystającą do dzisiejszych standardów i nieco sterylną grafikę oraz pewną monotonię w bazach. Nawet oni jednak nie mogli zaprzeczyć, że intensywność akcji i spójność fabuły czy jakość fizyki wykorzystywanych w grze pojazdów lub AI przeciwników są na najwyższym poziomie.





30



## System Shock 2 10/99, 10

Jedna z najbardziej klimatycznych gier role-playing w historii tego gatunku. Stworzony przez Looking Glass Studios - późniejszych twórców Thiefa - miks role-playing i first-person shooterów, pozwalający w dowolny niemal sposób mierzyć się z wyzwaniami podsuwanymi w świecie, przyczynił się znacznie do idei innej najwyżej przez nas ocenionej gry - Deus Ex. System Shock 2 stawia gracza w roli samotnego człowieka (trzy klasy do wyboru) na niemal kompletnie opustoszałym statku kosmicznym. Wrażenie kompletnej alienacji współtworzył tu oszczędny, ale niebywale klimatyczny dźwięk. System Shock 2 łamał mentalną granicę, każąc wierzyć, że nie siedzisz już we własnym pokoju, ale rzeczywiście znalazłeś się w miejscu ukazanym na ekranie. Jeśli więc dotąd nie miałeś okazji umówić się na niezapomnianą randkę z Shodan - czym prędzej sprawdź, co straciłeś.

29



## Syberia 10/02, 9

Jedna z nielicznych współczesnych przygodówek, które - zdaniem naszych redakcyjnych specjalistów - od „wskazywania i klikania”, jest w stanie mierzyć się z mistrzami gatunku. Stworzona przez Benoit Sokała historia Kate Walker, młodej prawniczki i jej podróży do na poły mitycznej krainy Syberia, dzięki niezwyklej konstrukcji fabuły, niebanalnym dialogom, wymagającym zagadkom i klimatowi starej baśni otarła się u nas o 10/10.

28



## No One Lives Forever 2/01, 9+

Jeden z najciekawszych i najbardziej zabawnych first-person shooterów w historii. Absolutnie nic odkrywczego, jeśli chodzi o treść. Forma jednak, droczy panowie, forma...! Fantazja. Polot. Humor. I Cate Archer - prawdziwy James Bond (Austin Powers?) w spódnicy. Słowem: beczka śmiechu w stylu filmów i seriali szpiegowskich z lat 60 (te dialogi! Ta muzyka!). Dziesiątkę należną jedynce dostała - chyba nie do końca zasłużenie - dwójka.

27



## The Sims 5/00, 8

Autentyczny fenomen socjalny. Powód do radości EA i zazdrości wszystkich pozostałych. Seria (podstawka i jej SIEDZIM oficjalnych dodatków), która od 2000 r. ani na chwilę nie opuściła list przebojów. Przepis na sukces w sumie prosty: uruchom SimCity i stosuj funkcję zoom tak długo, aż znajdziesz się w pojedynczym mieszkaniu. A teraz postaraj się, by człowiek w nim się znajdujący - nazwijmy go, tamagotch... nie - bardziej Sim, czuł się lepiej niż ty. Uwaga, szybko staje się prawdziwą fascynacją.

26



## Star Wars: Knights of the Old Republic 1/04, 9

Dziesiątki tytułów Gry Roku i Gry Role-Playing Roku... nie, nie ma wątpliwości - KotOR - owoc przy mierza LucasArts oraz BioWare i zarazem pierwszy i jedyny (już niedługo) role-play w uniwersum Star Wars - to dzieło, obok którego żaden gracz nie powinien przejść obojętnie! W żadnym razie rewolucyjny gracz - po prostu godny spadkobierca tradycji serii Baldur's Gate i Neverwinter Nights. Epicki rozmach fabuły - kto wie, czy nie lepszej niż ta z Mrocznego Widma, odwieczny konflikt jasnej i ciemnej strony Mocy, przejawiający się nie tylko w każdym z dziesiątków questów, ale i każdym dialogu, wreszcie atrakcyjna prezentacja (3D! Walki! Pełny dubbing!) - oto dowody na to, że KotOR jest jednym z najwybitniejszych osiągnięć tego gatunku.

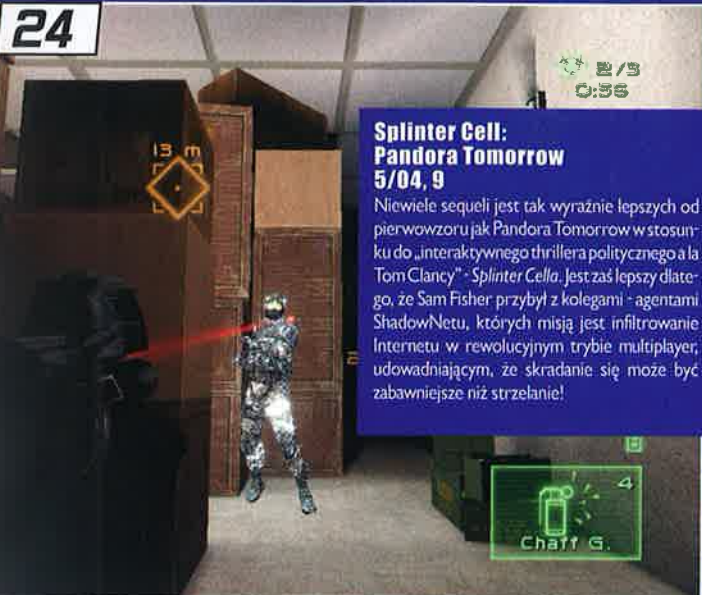
25



## Silent Storm 1/04, 9

Silent Storm - nowa nadzieja dla wielbicieli gier taktycznych rozgrywanych w turach. Strategia, w której rozwijanie technologiczne biją na głowę jednego first-person shootera. Engine 3D, umożliwiający kompletny „demontaż” obiektów na planszy, i kompleksowy system fizyki, rozliczający każdy wystrzelony pocisk - sprawiają, że walka nabiera tu zupełnie nowego wymiaru. Wiesz, że przeciwnik stoi piętro wyżej? Strzel w podłogę pod nim i patrz, jak kule dziurawią kolejno deskę, dach...!

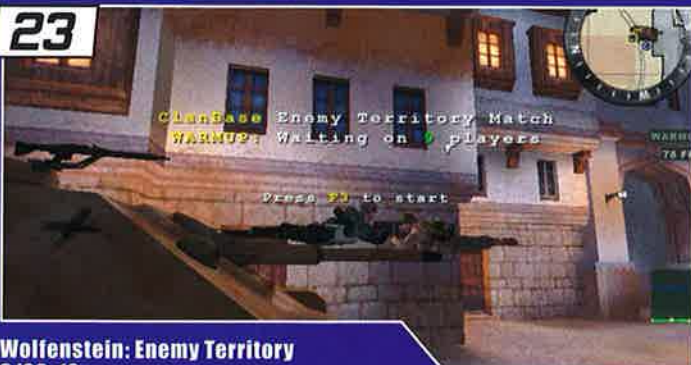
24



## Splinter Cell: Pandora Tomorrow 5/04, 9

Niewiele sequeli jest tak wyraźnie lepszych od pierwowzoru jak Pandora Tomorrow w stosunku do „interaktywnego thriller politycznego a la Tom Clancy” - Splinter Cella. Jest zaś lepszy dlatego, że Sam Fisher przybył z kolegami - agentami ShadowNetu, których misją jest infiltrowanie Internetu w rewolucyjnym trybie multiplayer, udowadniającym, że skradanie się może być zabawniejsze niż strzelanie!

23



## Wolfenstein: Enemy Territory 9/03, 10

Enemy Territory to już nie gra. To fenomen. Stworzona na bazie trybu multiplayer Return to Castle Wolfenstein i przeznaczona do gier wyłącznie online, ale też kompletnie darmowa (!) zmieniła kompletnie nasz system wartości, jeśli idzie o first-person shooter. Enemy Territory dzieli graczy na dwie drużyny o sprzecznych celach (zniszczyć/obronić itp.). Od graczy wymaga zarówno umiejętności, jak i myślenia kategoriami drużyny. Sam wybór jednej z pięciu klas postaci w znacznej mierze wpływa na skuteczność całej operacji. Do tego system doświadczenia przekładający się na zwiększenie możliwości każdej z klas i już wiesz, czemu Enemy Territory jest zwycięzcą redakcyjnego plebiscytu na „online owego first-person shootera wszech czasów”.





## Warcraft III: Reign of Chaos 8/02, 8

Twórca serii Warcraft - Blizzard - to Król Midas branży gier komputerowych: wszystko, czego dotknął jego twórca, zmienia się w złoto. Warcraft III: Reign of Chaos to dobry przykład tej tendencji - tworzony przez blisko 5 lat i w dniu premiery mocno spóźniony, jeżeli chodzi o oprawę graficzną, okazał się wszystkim tym, czego oczekiwali wielbiciele strategii czasu rzeczywistego. Nic zatem dziwnego, że Warcraft III, wraz z dodatkiem - The Frozen Throne, wciąż pozostaje najpopularniejszym internetowym RTS-em, a liczba graczy w Battle.net sięga setek tysięcy. I rośnie! Zresztą cała seria, tak „jak leci”, zasługuje na wysokie miejsce na tej liście.



## Medal of Honor: Allied Assault 3/02, 8+

Allied Assault jest pierwszym pecetowym przedstawicielem konsolowej serii Medal of Honor. Debiut jego wypadł nadszyczą pomyślnie - Allied Assault ustanowił nowy kanon wojennych first-person shooterów. To on sprawił, że znakomicie sprzedawały się niezbyt udane dodatki, a data premiery sequela - Pacific Assault - jawi się znaczącym wydarzeniem w terminarzu każdego fana gatunku. Nie oznacza to jednak, że MoH:AA był bezbłędny: miasteczko snajperów wciąż się sni i jest to sen równie traumatyczny jak postrzał z MG-42. Niedogodności związane z tym frustrującym poziomem rekompensowało jednak ładowanie na Omaha, które udowodniło, że gry wcale nie muszą być mniej dramatyczne od filmów! Nawiasem mówiąc - właśnie pojawieniu się MoH:AA zawdzięczamy coraz bardziej wiarygodne, bardziej dramatyczne i... jeszcze bardziej filmowe gry... innych twórców - Call of Duty, Men of Valor, ShellShock, Brothers in Arms...



## Quake III Arena 2/00, 9

Gry id Software tworzyły historię gatunku first-person shooter: Wolfenstein 3D, DOOM, Quake - każdy z nich stał się nie tyle wydarzeniem, ile objawieniem w życiu graczy. Nie inaczej było z Quake III Arena, który status supergwiazdy jednak osiągnął wyłącznie dzięki trybom multiplayer! Być może były tam jakieś bity próbujące udawać żywych przeciwników, jednak nikt ich dziś nie pamięta. Mimo to multiplayer - ta broń! Te modele! Te areny! - pozostaje żywy po dziś dzień.



## Homeworld 11/99, 10

Najwybitniejsza dotąd strategia kosmiczna, kropka. Nie dlatego, że nie było chętnych do tytułu mistrzowskiego. Dlatego, że każdy z nich okazywał się słabszy. Homeworld zdołał zachwycić nas... wszystkim. To pierwsza strategia, w której trójwymiar nie przeszkadzał, przeciwnie - był bardziej naturalny niż płaska mapa w niejednej klasycznej strategii. Homeworld jest także jedną z tych gier, w których intro przechodzi w grę tak niezauważalnie, że wydaje się, iż akcja „zwiśla”, a widok floty 24 fregat (assault i ion razem) zawieszonych z gracją w przestrzeni i swobodnie „krojących” dowolny wrzuty obiekt budzi zachwyt nawet u tych, którzy wychowywali się już w erze akceleratorów. Było też w Homeworld coś, czego zawsze brakowało w strategiach - jednostki zdobyte w jednej misji były przenoszone do kolejnej. Dzięki temu nie trzeba było za każdym razem zaczynać rozgrywkę od nowa. Po Homeworld: Catagysm - wydanym w rok później samodzielnym dodatku, który również zdobył 10/10 - seria Homeworld zawsze trafiać będzie na nasze top-listy.



## Civilization III 1/02, 7

Próby tworzenia listy gier wszech czasów bez uwzględnienia serii Civilization są równie celowe jak budowanie zamków na piasku lub próby odgórnego wprowadzenia demokracji w społecznościach tradycyjnie fundamentalistycznych. Sid Meier's Civilization istnieje od lat 15 i nie wskazuje na to, że będziemy ostatnim pokoleniem, które się nią pasjonuje. Ostatnia część gry - trójka - nieznacznie różni się od poprzedniczek, a złośliwi twierdzą, że to remake - jednak w pełni oddaje ona złożoność i czar Civilization.



## Unreal Tournament 2004 5/04, 9

Unreal Tournament przez całe lata pozostawał w cieniu Quake'a III. Dzięki edycji 2004 przetrwał niedawnego mistrza. To dlatego, że Unreal Tournament 2004 jest wszystkim, czego można chcieć będąc fanem gier z celownikiem pośrodku ekranu! 10 trybów gry - od deathmatchu po znakomite assault i - zwłaszcza - ten oferujący pojazdy onslaught, ponad 100 map, najlepsze AI na rynku, znakomity kod sieciowy i płynność działania, która w kompleksy wpędza nawet X-43A.



## Mafia 10/02, 9

Mafię, dzieło czeskiego Illusion Softworks, określa się niekiedy mianem „Ojca Chrystusowego gier komputerowych”. Naturalnie jest w tym stwierdzeniu odrobina przesady, ale... No właśnie - tylko odrobina. Mafia to nieprawdopodobnie filmowa historia życia Tommy'ego Angelo, osadzonego w czasach amerykańskiej prohibicji. Tommy rozpoczynał ją jako taksówkarz, by skończyć, nieco wbrew sobie, jako jeden z najwyższych postawionych członków Rodziny Salieri. Zlecenia, jakie wykonywał w tym czasie, w pełni ukazują bezwzględność organizacji mafijnych: wymuszenia, pobicia, kradzieże, a nawet morderstwa - stanowią dla Tommy'ego chleb powszedni. Mafia była także jedną z pierwszych gier, w których stworzono niemal w pełni funkcjonalne trójwymiarowe wirtualne miasto. Niestety, o ile rozbijanie się po mieście w Grand Theft Auto III było czystą przyjemnością, o tyle konieczność przemierzania go wzdłuż i wszerz z prędkością 50 km/h potrafiła znużyć największych fanów symulacji. Niemniej z niecierpliwością oczekujemy Mafii 2.



## Battlefield 1942 12/02, 7+

Wielki debiut EA na arenie sieciowych shooterów zdominowanych dotąd przez Quake'a, Unreala i Counter-Strike'a. Ten, diametralnie różny od wymienionych, stawiał na rozgrywkę drużynową (nawet 64 osób), a poprzez wykorzystanie pojazdów oferował możliwość walki na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Nowatorskie ujęcie twórców podczas produkcji tego dzieła daje mu pewne miejsce w pantheonie gier tego typu.





## 14

### StarCraft 6/98, 8

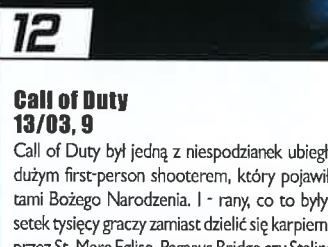
Blizzard to jedna z najjaśniejszych gwiazd na brązowym firmamencie. StarCraft, czyli WarCraft II w kosmosie, to z kolei być może najlepsza strategia czasu rzeczywistego w historii gatunku. To na pewno niemal religia państwowa w Korei Południowej. Wciąż, dacie wiarę, wściekle grywalna, tak w trybie kampanii single player (trzy, tak jak trzy rasy SC), jak i Battle.net. Dziś, po kilku latach, trudno mówić o jakichkolwiek słabych punktach StarCrafta.



## 13

### Planescape: Torment 3/00, 9+

Najlepszy role-play nieistniejącego już Black Isle Studio, najlepszy role-play na engine Infinity, najlepszy - zdaniem wielu - role-play wszech czasów. Prawdziwa uczta nie tylko dla zmysłów, lecz i duszy. Planescape niewiele ma wspólnego z tymi role-playing w stylu BioWare'u - tu, sens gry stanowią nie tyle walki, lecz te wszystkie nudne literki składające się na rozbudowane zdania. Jeśli uważasz się za miłośnika role-playing, a nie znasz Planescape: Tormenta - nie jesteś nim.



## 12

### Call of Duty 13/03, 9

Call of Duty był jedną z niespodzianek ubiegłorocznego E3 i jedynym dużym first-person shooterem, który pojawił się jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia. I - rany, co to były za święta! Wiele, wiele setek tysięcy graczy zamiast dzielić się karpim z rodziną, przebiegało się przez St. Mere Eglise, Pegasus Bridge czy Stalingrad, aby wreszcie ujrzeć ostateczny upadek maszyny wojennej Trzeciej Rzeszy i aliancką (było, nie było) flagę na Bramie Branderburskiej. Call Of Duty to wojna, w której jesteś tylko jednym żołnierzem - nie zaś jak dotąd - jednoosobową armią zdolną samodzielnie gromić elitarne jednostki wroga. Tu sprzymierzeńcy naprawdę się przydają - osłaniają ogniem, samodzielnie eliminują niezaważonych przeciwników itd. Podejrzewam, że gdyby nie „wstrzymywanie” AI - mogłaby ona całą tę wirtualną wojnę wygrać za nas.

Call of Duty wreszcie to gra tego typu, w której tak ogromną rolę odgrywa dźwięk! Chłopaki z Infinity Ward nagrywali dźwięki, korzystając z replik broni z okresu i techników filmowych. Gdyby zatem nie zwykły standardowy multiplayer (choć pomysł 'kill-cam' nadal uważamy za dobry), dostałaby 10/10.



## 11

### Prince of Persia: The Sands of Time 1/04, 9+

Najlepsza pecetowa platformówka wszech czasów, kropka. I zarazem jedna z najbardziej przyjemnych niespodzianek ubiegłego roku! Po rozczarującym Prince of Persia 3D wydawało się, że ten zrodzony przed 15 laty tytuł przejdzie ostatecznie do historii. I nagle niezgany bliżej PoP Team z Ubisoft Montreal, wspierany przez twórcę postaci Księcia Persji - Jordana Mechnera, tworzy arcydzieło gatunku! Niezwykła baśniowa fabuła, przekonujące i atrakcyjne postacie Księcia oraz jego „przybocznej” Farah, niezwykle widowiskowe walki i niebanalne zagadki same z siebie zdołałyby stworzyć atrakcyjną platformówkę. PoP Team jednak poszedł dalej - programiści nagieli prawa rządzące naszym światem i dali Księciu możliwość kontrolowania czasu: „wymazania” ostatnich kilkunastu sekund czy spowolnienia jego biegu. Uznał, że należy być także grafikom, którzy wykorzystując funkcję DirectX 9 zdołali stworzyć świat jakby wprost z kart. Opowieści z tysiąca i jednej nocy. Jeśli zatem masz ochotę na odrobinę magii - Prince of Persia: The Sands of Time to najlepszy wybór.



## 10

### Thief: The Dark Project 2/99, 9

Legendarny już tytuł legendarnego twórcy. Thief udowodnił, że gra w perspektywie pierwszej osoby wcale nie musi się koncentrować na zabijaniu wszystkiego, co się rusza. Thief pozwalał się wcielić w mistrza złodziejskiego w świecie steampunk fantasy. Kolejne misje wymagały wmyślenia się do dworów, zamków, wież, grobowców, nawiedzonej katedry (najbardziej przerażający poziom w historii gier!). Sensem - unikanie wszystkiego, co mogłoby zdradzić strażnikom obecność kogoś niepowołanego. Thief był także pierwszą grą (hej, mamy 1998!), w której tak ogromną rolę odgrywał dźwięk.



## 9

### Far Cry 6/04, 10

Tytuł kompletnie nowy. Do tego stopnia, że przygotowywanie tej listy przeplatane było wizytami w tropikach Far Cry'a. Te zaś tylko ugruntowały jego pozycję w pierwszej dziesiątce gier. Mówiąc najkrócej, Far Cry stanowi prawdziwy przełom w gatunku first-person shooterów, a jego twórcy - niemiecki CryTek, właśnie zasiał na Olimpie gier komputerowych. Far Cry zapowiadał się obiecująco, jednak do samego końca - do dnia premiery, nie byliśmy pewni, jak sprawdzi się w praktyce. Okazało się zaś, że z łatwością pobili wszelką konkurencję i wytyczyli nowe ścieżki, którymi bez wątplenia podążą jego naśladowcy. Far Cry jest first-person shooterem, jednak w przeciwieństwie do większości gier gatunku akcja nie bąduje w nim na tempie, lecz nastroju. Tworzy go fenomenalna technologia (wykorzystuje wszystkie funkcje DirectX 9.0 sprawiając, że Half-Life 2 stał się jakby mniej atrakcyjny wizualnie) i kto wie, czy nie najlepszy system fizyczny oraz znakomite AI przeciwników. Ta zaś plus rozmyślny brak save'ów w dowolnym momencie sprawiają, że każde starcie jest prawdziwym wyzwaniem. Recenzja gry w tym numerze.



## 8

### Baldur's Gate II: Cienie Amn 11/00, 9

Baldur's Gate wskrzesił pecetowe role-playing. Baldur's Gate II: Shadow of Amn przywrócił je do stanu, w jakim były tuż po premierze Fallouta. Wraz z oficjalnym dodatkiem - Throne of Bhaal - tworzy największą grę role-playing w historii - na poznanie historii jej bohaterów i rozprawienie się z pomiotem Bhaala potrzeba nawet 200 godzin! O klasie Baldur's Gate II świadczą też fakt, że regularnie ukazują się jego reedycje.





5



### Quake, 3/96 bez oceny

Był prawdziwym Wstrząsem dla gier komputerowych. Po latach „emulowania” trzech wymiarów (Wolfenstein 3D, DOOM, DOOM II) stworzono produkt, w którym niemal wszystko było rzeczywiście przestrzenne. Id Software jednak nie poprzestął na stworzeniu nieprawdopodobnie jak na owe czasy wydajnego engine'u i fenomenalnego (jak na tamten okres) dynamicznego oświetlenia. Pomogły one jedynie stworzyć wyśmienity first-person shooter, który także w Polsce był przyczyną, dla której ludzie wydawali ostatnie pieniądze na zakup procesora Pentium 75 MHz. Jego kampania single player dość szybko wprawdzie, bo już po kilku latach, wyszła ostatecznie z mody. Multiplayer jednak - QuakeWorld - ma się dobrze, bijąc niejednokrotnie pod względem liczby grających gry współczesne! Q-Fraggerzy twierdzą nawet, że nikt i już nigdy, nawet id - nie zdoła stworzyć deathmatchu, który byłby tak bliski ideału jak ten w pierwszym Quake'u. I każdy, komu nieobce są nazwy DM4 i spawara, musi się zgodzić, że coś w tym, grze, jest.

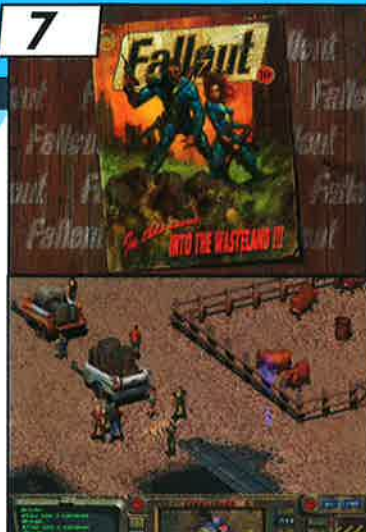
4



### Unreal 8/98, 10

Jedna z najwybitniejszych gier wszech czasów. I to nie opinia - to fakt. Otworzyła nam ona oczy na to, że first-person shooter może być czymś więcej niż grą z celownikiem pośrodku ekranu. Że może być Opowieścią i Doświadczeniem. Dzieło sztuki pod każdym względem, z wyjątkiem trybu multiplayer. Wciąż tak świeży, jak gdyby jego premiera odbyła się dosłownie przed minutą. Pierwsza 10 w historii CD-Action. Jedyna, której nikt nigdy ani chwili nie żałował, że ją wystawił.

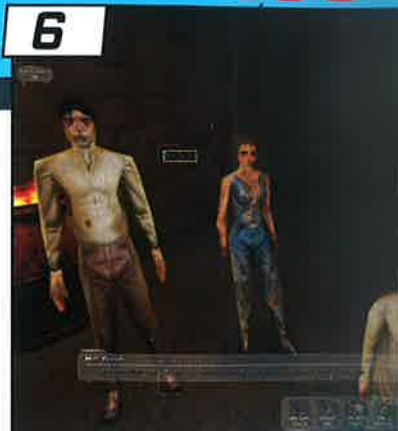
7



### Fallout 5/98, 9

Jedno z najwybitniejszych osiągnięć rodzaju ludzkiego, a przynajmniej tej części jego aktywności, która dotyczy się gier komputerowych. Klasyk w najlepszym tego słowa znaczeniu i - przynajmniej - pierwszy tytuł, jaki wpisany został na listę top 100. Fallout to role-playing ludzi znanych później jako Black Isle Studios - nie tylko zdołał on ustalić obowiązujący do dziś kanon gatunkowy, ale także odmienić graczy, ucząc ich oczekiwać i wymagać. Fallout to role-playing z prawdziwego zdarzenia - gra, której kompleksowość poznać można dopiero po kilkakrotnym jej ukończeniu - różnymi postaciami i na różne sposoby. Zatem, choć można nie lubić posttrunklearnego świata Fallouta, nie sposób nie cenić tego, czym jest i jaki miał wpływ na cały gatunek.

6



### Deus Ex 9/00, 10

Nie popełnijcie błędów - Deus Ex ma tyle samo wspólnego z first-person shooterami, co seria The Elder Scroll czy Ultima Underworld. To role-playing i próby traktowania go jako celownicznika kończą się błaganiami o god mode. Deus Ex był pierwszą grą, w której tak wiele zależało od gracza. Można tu było szkolić bohatera w walce, można było przejść grę bez wyciągania broni. Deus Ex to technothriller - porusza on kwestie (problem?) wolności jednostki we współczesnych społecznościach, terroryzmu, nanotechnologii, bazuje na zawsze aktualnych teoriach spiskowych (oni chcą, byśmy tak myśleli...). Naturalnie jest liniowy - jak każda gra z silnie zarysowanym wątkiem fabularnym, jednak bardzo sprawnie ukrywa ten fakt. Czysta ambrozja. A czy wciąż jest tak dobry? Sprawdźcie. Znajdziecie go na krążku dołączonym do pisma.

Chcesz wygrać  
10 000 PLN  
oraz odjazdowe nagrody?



- Telefony komórkowe
- Odtwarzacze Mp3
- Filmy DVD
- Dla każdego gracza - 10 bezpłatnych odbitek foto



\*KODZIE SMSA DO 1222 Z VAT

Wyślij SMS o treści:  
GRA66 na numer 7155\*

Regulamin konkursu dostępny na [www.mobista.pl/gr](http://www.mobista.pl/gr)

Dla wszystkich nagrody gwarantowane od [www.fotodigital.pl](http://www.fotodigital.pl)





### 3 **Half-Life** 1/99, 9

Jedną z największych gier w historii PC. Half-Life - dzieło Valve Software - na zawsze wskazał kierunek rozwoju first-person shooterów. Po raz pierwszy w historii jej bohaterem był zwykły człowiek, który znalazł się w niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu i po prostu musiał przeżyć. Po raz pierwszy akcja rozgrywała się w tak wiarygodnej scenerii budynków kompleksu naukowego Black Mesa. Pierwszy raz narracja była tak nienaturalna (kompleksowe zdarzenia skryptowe), klimat tak gęsty, a utożsamianie się z celownikiem na ekranie tak całkowite. Zresztą - ta gra, mimo upływu ponad siedmiu lat od dnia premiery, wciąż znakomicie się sprzedaje! Wybierzcie się więc na wycieczkę do Black Mesa. Podziękujecie nam później.



### 2 **Heroes of Might & Magic III** 5/99, 10

O Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia można by pisać długo, ale wystarczy tyle tylko, że to najlepsza strategia turowa fantasy w historii gier komputerowych. Wydana wiosną 1999 r. po dziś dzień nie opuszcza naszych dysków twardych; wszelkie przerwy świąteczne zaś zwyczajowo spędzamy w krainie Erathii. Trzecia część Heroes najlepiej jak dotąd uosabia wizję King's Bounty Jona Van Caneghama i odejście od niej w części czwartej srodze się zemściło na jej twórcach - nieistniejącym już 3DO (bez obaw jednak - HoMM5 w drodze!). Uwaga: gra niewiarygodnie uzależniająca - ostrożnie szacunki mówią, że średnia dla gracza w HoMM3 to jakieś 1000 godzin.



### 7 **Grand Theft Auto: Vice City** 8/03, 10

Najlepiej oceniana gra w historii pecetów. Gra roku 2003 wg czytelników CD-Action. Dziesiątki, jeśli nie setki, godzin zabawy w dobrym (w tym przypadku akurat - złym) stylu. Vice City, jak każda gra serii Grand Theft Auto, wymyka się ścisłej klasyfikacji. To arcade, ale łączy elementy niemal wszystkich innych gatunków gier: Opowiada historię mafiosa Tommy'ego Vercetti, który przybywa do tytułowego Vice City (Miami) i natychmiast traci dwa miliony dolarów powierzone mu przez Rodzinę. Celem w głównym wątku jest odzyskanie tej kwoty, przede wszystkim jednak - odkrycie, kto nas wystawił i dlaczego. Sięgniecie po taką kasę całkowicie legalnie nie jest możliwe, więc Tommy wykorzystuje doświadczenie z Liberty City po to, by stać się nową gwiazdą światła przestępczego Vice City. Co, nie chcesz być negatywnym bohaterem tej historii? Ależ nie ma problemu! Masz prawo zarabiać na życie jako taksówkarz, policjant, strażak, kierowca ambulansu czy dostawca pizzy. Dwóch milionów jednak, przykro mi bardzo, raczej w ten sposób nie zdobędziesz. Tu, kasę robisz jako właściciel klubu nocnego, agencji towarzyskiej, wytwórni filmów porno, drukarni fałszywek czy fabryczki narkotyków pracującej pod przykrywką lodziarni. Vice City, podobnie jak wcześniej GTA3, cechuje nieprawdopodobny rozmach, a jednocześnie dbałość o szczegóły. Osadzony w klimatach lat 80 jest bardziej kiczowaty niż one same. Pojazdy, budynki, ubiory, dialogi, muzyka to największe hity tamtych lat, które dzięki Vice City znów można usłyszeć w radiu - i sprawiają one, że pobyt w Vice City jest jednym z najpełniejszych doznań, jakie dano graczom. Bez wątpienia nie dla dzieci. Bez wątpienia dla nas.







# perfekcyjnych sposobów sterowania



## Bomber Pad

- ▶ Gumowe pokrycie
- ▶ Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- ▶ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
- ▶ Proste i łatwe podłączenie (USB)
- ▶ Wygodne ułożenie w dłoni
- ▶ 8-kierunkowy pad
- ▶ 8 przycisków

Kompatybilne z:  
**PlayStation**  
**PlayStation 2**  
**PC USB**



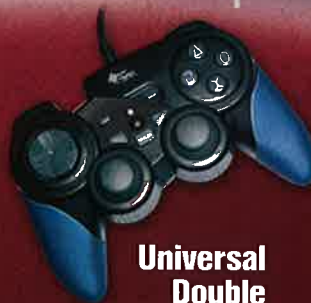
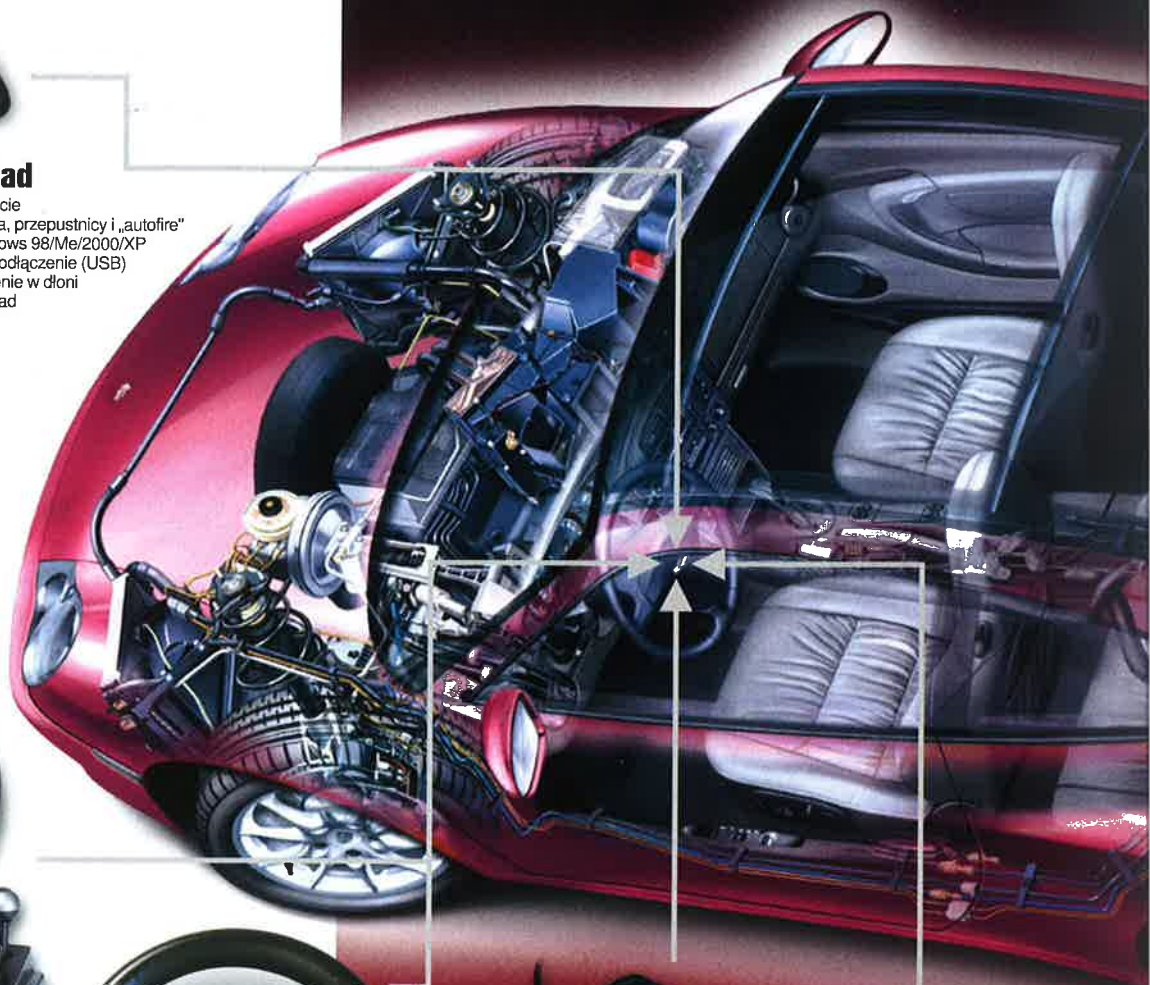
## Compressor Supreme & Evolution Wheel

- ▶ Kąt obrotu 180 stopni
- ▶ Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ▶ W pełni programowalne przyciski
- ▶ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny\*
- ▶ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ▶ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- ▶ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ▶ Stylowa kolorystyka dzieła projektantów od McLaren i Porsche'a
- ▶ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylecia kolumny kierownicy
- ▶ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Nie daj się nabrać  
**na podróbki.**

Kup oryginał  
**w dobrej cenie!!!**



## Universal Double Shock 2

- ▶ Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- ▶ 2-osiowe drążki analogowe
- ▶ 12 przycisków
- ▶ Pokryte gumą uchwyty
- ▶ 8-kierunkowy pad
- ▶ Wybór cyfrowy/analogowy
- ▶ Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- ▶ Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP



## Dragon Pad

- ▶ Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
- ▶ Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- ▶ 12 programowalnych przycisków
- ▶ Gumowe pokrycie
- ▶ Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwyłom
- ▶ Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- ▶ 8-kierunkowy pad
- ▶ Proste i łatwe podłączenie (USB)
- ▶ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP

**Sprzedaz wysylkowa „Hawk”  
dostawa w 24 godziny**  
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00  
Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)

Wylaczna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa





# DYCHY W CDA CZYLI 21 ASÓW

Nie wiem, czy wście - średnio niemal w co płątm numery jakiejś grze dawaliśmy w naszym piśmie najwyższą ocenę. Czy to dużo, czy mało - pozostawiam ocenę czytelnikom. Poniżej przypomnienie wystawionych przez nas dych oraz... rozliczenie się z nich. Cóż, z perspektywy czasu nie wszystkie „dyszki” zachowały blask, niektóre zaś zwyczajnie na ową ocenę nie zasłużyły...

## Statystyka:

| Rok  | Liczba ocen 10 |
|------|----------------|
| 1998 | 1              |
| 1999 | 5              |
| 2000 | 4              |
| 2001 | 1              |
| 2002 | 7 (1)          |
| 2003 | 2              |
| 2004 | 1              |



## Unreal

- KIEDY: 08/98
- AUTOR RECENZJI: GEM
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 89%

Pierwsza 10 w CDA i bodaj jedyna, która po dziś dzień nie budzi najmniejszych kontrowersji. Nic dziwnego, wiele czasu spędził zespół redakcyjny nad debatowaniem na temat tej pierwszej 10. To na pewno najbardziej przemyślana dycha w tym ekskluzywnym gronie. Daliśmy ją za wyjątkowy klimat *Nierzezywistego*, cudowną grafikę, niepokojącą muzykę, duży wybór morderczych broni oraz GRYWALNOŚĆ! Mocy *Unreal* nie zdolał zniweczyć nawet kompletnie nieudany - a na pewno nieunrealowy - *Unreal II: The Awakening*. Pierwsza dziesiątka wywołała ogromne emocje - dyskusja „zasługiwał czy nie” toczyła się chyba z pół roku. Z perspektywy czasu uważamy, że ocena była jak najbardziej zasłużona.

Unreala w pełnej wersji zamieściliśmy w numerze 4/01.





Zanim jednak przystąpimy do omawiania gier, kilka słów tytułem przypomnienia.

Po pierwsze, system ocen: kiedyś w ogóle go nie było, a kiedy się pojawił, ocena 10/10 była w zasadzie czysto teoretyczna. Wedle zamierzeń miała ona dostawać się grze nowatorskiej, cudownej, wyrastającej ponad poziom - takiej która zachwyciłaby jednako wszystkich - nie tylko fanów danego gatunku. To zaś praktycznie było nierealne do osiągnięcia. Wedle tych zasad przyznaliśmy tylko jedną - pierwszą, dziesiątkę, co zresztą wywołało wielką burzę, gdyż wiele osób twierdziło, że nominowana do niej gra (*Unreal*) wcale nie spełniała tych warunków. Dlatego po jakimś czasie postanowiliśmy zmienić zasady: ocenę 10/10 otrzymywała gra NAJLEPSZA w danym gatunku (lub dorównująca najlepszej). Co więcej - ocenę tę (jako jedyną) przyznajemy kolektywnie. Tzn. autor może tylko nominować grę do dziesiątki - aby ocena została przyznana, musi ją poprzeć co najmniej dwóch innych graczy z redakcji. W efekcie dziesiątek się namnożyło.



## Heroes of Might & Magic III

- KIEDY: 05/99
- AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

Seria *HoMM* ma szczególne miejsce w naszych sercach. I nic dziwnego, bo gra to nad wyraz wybitna. Znajdziecie bowiem drugą taką tak wciągającą, a zarazem tak familiarną, że gra w nią cała rodzina? Nie ma takiej *HoMM* to gra dla wszystkich, bez względu na wiek czy płeć i niezależnie od tego, czy lubią oni strategię, czy nie. Każdy, kto wykaże minimum dobrych chęci, może w nią zagrać - i pewnie da się jej zauroczyć. Druga dycha w historii i druga, co do której nie można mieć zastrzeżeń. Gra dostała najwyższą notę za uniwersalność, muzykę, grafikę oraz niesamowitą grywalność. *HoMM4* przeminęło, w trójkę gramy do dzisiaj. W sumie to przyznana *HoMM III* dziesiątka była też hołdem dla całej serii tych gier.



## System Shock 2

- KIEDY: 10/99
- AUTOR RECENZJI: ALLOR
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 92%

Cóż, prawdę mówiąc ja ani wtedy, ani dziś nie postawiłbym tak wysokiej oceny *SS 2*. Po prostu gra mi nie leży, choć przeglądając stare numery nie sposób nie zauważyć, że Allor udokumentował tę ocenę sporą liczbą atutów gry: klimat, fabuła, rozwój postaci, wiele dróg prowadzących do celu, sensowność działań itd. Hm, wspomnieliśmy KLIMAT? Tym niemniej - zdaniem większości redakcji - ocena w pełni zasłużona, a w *SS2* można bez problemu grać i dzisiaj (wspomniany klimat nadal wywołuje ciarki na plecach).

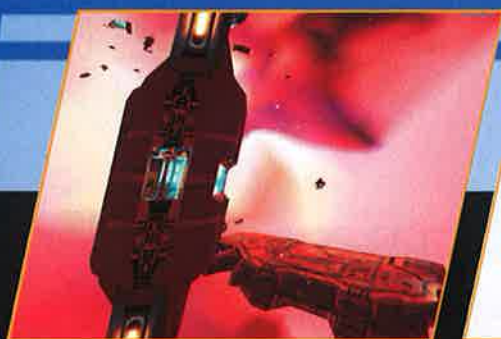


## Age of Empires 2: Age of Kings

- KIEDY: 10/99
- AUTOR RECENZJI: ELD/SL
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 92%

Pierwszy prawdziwy ertez z krwi i kości, który stał się - podobnie jak *WarCraft 2* - wyznacznikiem gatunku po dzień dzisiejszy. Swoją pierwszą dziesiątkę udokumentowałem - UWAGA! - aż 22 plusami! Gra mnie powaliła rozmachem, całkowicie nowym podejściem do zadań (to było coś więcej niż typowe „zbierz armię i zniszcz wroga”), fenomenalnym wykonaniem, doskonałym interfejsem i całym mnóstwem innych rzeczy. Po dzień dzisiejszy wydaje mi się, że jest to najlepszy ertez, jaki powstał. Nawet jego następcę - *Age Of Mythology* - nie dorównał *AOE 2* klasą.





## Homeworld

- KIEDY: 11/99
- AUTOR RECENZJI: ALLOR
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

(Ale ten nasz Allor się rozbrykał! Co miesiąc dychał!) Tym razem Homeworld, który dostał tak wysoką ocenę za oryginalność. Strategia, a raczej erteas w przestrzeni kosmicznej, w pełnym 3D (nie chodziło tylko o grafikę, ale także system walki) to było wówczas coś absolutnie nowatorskiego. Allor docenił tę grę również za wygląd (wtedy dosłownie rozwalala), muzykę, klimat, walki z mnóstwem jednostek i interfejs. Gra dla fanów strategii, bo ja i wówczas, i teraz nie znajduję w niej nic, co by mnie skłoniło do grania w nią. Tu również redakcja (jako całość) nie ma większych wątpliwości - 10 należało się jak psu buda.

Homeworld w pełnej wersji zawitał na naszym Cover CD w numerze 1/04.



## NHL 2000

- KIEDY: 12/99
- AUTOR RECENZJI: ELD
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 83%

Kiedy zbierałem materiał do tego artykułu, wiele razy słyszałem uszczypliwe uwagi Gema, czy aby na pewno nie przegięłem z tą oceną. Cóż, z perspektywy czasu nadal twierdzę, że była to najlepsza część serii NHL. I gra, która przetrwała wszystkie inne sportówki o kilka klas pod względem realizmu i oprawy wizualnej. Ba, myślę nawet, że dalej jest to jedna z najlepszych sportówek. Tak więc, chociaż Gem zasiał w mej głowie ziarno niepewności, jednak podpisuję się pod tą dychą. Może już nie obiema rękami, ale jednak. Reszta redakcji zachowuje do tej oceny pewien dystans, ale nikt nie twierdzi, że popierając ową dychę popełniłem życiowy błąd.



## The Longest Journey

- KIEDY: 07/00
- AUTOR RECENZJI: EGM
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 89%

Przygodówki rządzą się własnymi prawami w CDA. Mało kto się na nich zna, niewielu w nie gra. Tylko General ma prawdziwą słabość do przygodówek i żyje w ich świecie. Dlatego nie wkraczamy w jego kompetencje. Skoro dał 10 i znalazł dwóch popleczników (co mu się nie udało przy Syberii II), znaczy, że gra na tyle zasługiwała. Serce Generala zostało zdobyte dzięki intrygującej fabule i świetnej jak w ówczesne czasy oprawie wizualnej. Gem zaś twierdzi, że EGM po prostu zakochał się w April Ryan. Zresztą nie on jeden, bo inaczej tej dychy by nie było... Powiedzmy jednak, że z dzisiejszej perspektywy owa dziesiątka była dana ciut na kredyty.



## Tony Hawk's Pro Skater 2

- KIEDY: 01/01
- AUTOR RECENZJI: YASIU
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 87%

Przyznam szczerze, że nie pojmuję fenomenu tej gry. To znaczy przypuszczam, że ma to związek z modą na noszenie wielkich spodni z krokiem u kolan, jaka to akurat wtedy wybuchła z siłą bomby atomowej. Posłużę się zatem cytatem na temat zalet, jakie w THPS 2 dostrzegł Yasiu, "wciaga - to wspaniała zabawa dla kolekcjonerów. Plansze dające dużą swobodę, wspaniała muzyka, prosta obsługa". Nie pamiętam, by czytelnicy protestowali przeciwko tej ocenie, więc - widać, była ona zasłużona. THPS2 oddaliśmy do dyspozycji naszym ziomom-czytelnikom w numerze 4/03.



## Monsters, Inc.

- KIEDY: 04/02
- AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 55% (HMMM...)

Kiepski żart primaaprilisowy. Bez dwóch zdań największa wpadka w historii dziesiątek w CDA. Dlaczego zatem tak przeciętna gra dostała dziesięć oczek? Ponieważ rozwalili nas w niej cut-scenki, notabene wzięte z filmu, któremu właśnie ta gra towarzyszyła. Iwan recenzował ją, zanim film trafił na ekrany i nic dziwnego, że te cut-scenki wywołały u nas historyczne ataki śmiechu. Trzeba się jednak uderzyć w pierś i przyznać, że był to nasz straszliwy błąd. Chętnie byśmy ją - kość tę dychę wymazali z pamięci. Podobnie jak i samą grę - to zresztą się już chyba stało. Czy ktoś bowiem ją jeszcze pamięta? Czy ktoś w to gra? Tjaaa.



## Tony Hawk's Pro Skater 3

- KIEDY: 05/02
- AUTOR RECENZJI: WANINABESK8 (YASIU)
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 83%

Podobnie jak w przypadku THPS 2, wolę się na ten temat nie wypowiadać. Nie podnieca mnie ani deska, ani muzyka, ani tym bardziej spodnie prezentujące się tak, jakby komuś puściły zwieracze... Gra dostała dychę, bo jak stwierdził autor, "była jeszcze lepsza od dwójki". Wypada mu wierzyć. „Tony Czy” trafił do naszego Cover CD niedawno, bo z numerem 12/03.







## Diablo II

- KIEDY: 8/00
- AUTOR RECENZJI: YASIU
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 88%

Czy aby na pewno zgadzamy się z tą oceną? Moim skromnym zdaniem - bardziej należała się ona pierwszej części *Diablo*. Nikt nie zaprzeczy, że *Diablo* było grą rewolucyjną, a *Diablo II* już tylko sequelem. Aczkolwiek ukierunkowanym bardziej w stronę sieciowej rozgrywki, dzięki czemu gra zyskała wielu fanów. Zresztą co by nie mówić, obie części *Diablo* w dalszym ciągu są niedoścignionym wzorem hack and slash. Uznajmy, że *dycha była* (podobnie jak w przypadku *Herosów*) hołdem dla cyklu gier.



## Deus Ex

- KIEDY: 9/00
- AUTOR RECENZJI: YASIU
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

Cyberpunkowe cRPG? No chyba, bo jak inaczej określić *Deus Ex*? Dobry scenariusz, spora interakcja z napotkanymi osobami, rozbudowane misje, wyposażenie bohatera i oczywiście grafika na wysokim poziomie. No i całkiem użyteczny interfejs. To wszystko sprawia, że trudno przejść obok takiej gry każdemu, komu nie obce są cyberpunkowe klimaty. Zresztą sprawdźcie sami, czy 10/10 w przypadku *Deus Ex* jest uzasadnione. Pełną wersję gry znajdziecie na jednym z krążków dołączonych do tego numeru CDA. My nadal się upieramy, że ocena nie była na wyrost i po prostu należało ją tytułowi dać.



## Homeworld: Cataclysm

- KIEDY: 11/00
- AUTOR RECENZJI: ALLOR
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 89%

*Homeworld* półtora, czyli dodatek z nową fabułą i jednostkami, który nie wymagał oryginalnej gry. Zmian rewolucyjnych brak, ale kosmetyka poszła tak daleko, że znowu była to gra świetnie wyglądająca i niesamowicie przykuwająca do ekranu - a do tego pozbawiona wad. Mimo ukazania się *H2*, ciągle jest to tytuł ze wszech miar wart polecenia. *Dziesiątkę dostała ciut siłą rozpędu* - ale i dzisiaj są tacy, co się pod tą decyzją podpisują oburącz.



## Dungeon Siege

- KIEDY: 06/02
- AUTOR RECENZJI: GEM
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 85%

Pora na kilka słów o grze, która jako jedna z niewielu poruszyła w swoim czasie całe grono redakcyjne. Świetne action RPG, z banalną fabułą jako niewielkim dodatkiem do radosnej rąbaniny. Tysiące potworów, setki broni i przedmiotów, olbrzymia kraina do zwiedzenia i cholerna grywalność. Powiadam wam, że mało jest tak wciągających gier. Niby zwykła sieczka, ależ jak przyciąga, jak łgnie do tego, by podopiecznymi zdobyć kolejny poziom umiejętności... Do tego niezła (wtedy rewelacyjna) trójwymiarowa grafika, kapitalny dźwięk i zaskakująco przyjazny interfejs. Rzecz, która nadal wali w mordę, mimo upływu aż dwóch lat.

I jeszcze ciekawostka - w chwili gdy zaczęliśmy zastanawiać się nad zasadnością 10/10 dla *Dungeon Siege'a*, pojawiło się jej oficjalne rozszerzenie - *Legends of Aranna*. I co powiecie - *Dungeon Siege* znów przyluk nas do kompów i kazał opuszczać dni robocze w redakcji. Dodatek wprawdzie dostał niższą ocenę - ale wyraźnie dał do zrozumienia, że ocena dla *DS* była zasadna, choćby za samą grywalność.



## Grand Theft Auto III

- KIEDY: 08/02
- AUTOR RECENZJI: SHADOW KNIGHT
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 92%

Tego tytułu nie muszę chyba szerzej omawiać. Czy jest tu ktoś, kto nie zna *GTA III*? Chyba tylko ówczesni właściciele GeForce'ów 2 i Win XP (taak, gra bez patcha krzyczała się w takiej konfiguracji) oraz nieszczęsny z krajów, w których ta gra otrzymała zakaz sprzedaży. Nie dziwota, w końcu *GTA* to seria bardzo kontrowersyjna. Zamiast - jak przykazuje niepisane prawo - ratować świat, wcielamy się w niej w rolę gangstera. I to nie jakiegos tam spalonego palanta z cygarem w gębie i pseudonimami Baranina czy Kebab (lub Gyros), ale szeregowego skurczybyka od czarnej roboty. Taką kanalią, co to morduje, rabuje, wymusza itd. Kto grał w jakąkolwiek część *GTA* wcześniej, dla tego nie jest to zaskoczenie. Jedyna różnica to trójwymiar, bo *GTA III* to głównie TPP a także przemierzanie ulic w kradzionych samochodach. Oprawa graficzno-muzyczna także doskonała, więc *dycha* nie powinna budzić wątpliwości. U nas nie budzi.

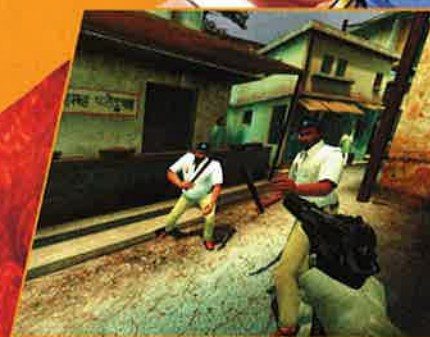


## Neverwinter Nights

- KIEDY: 10/02
- AUTOR RECENZJI: ALLOR
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 90%

Pierwsza gra, która przeniosła system D&D w 3D. To właśnie NWN pozwoliło po raz pierwszy obejrzeć świat znany już z serii *Baldur's Gate* czy *Icwind Dale* w świetle (choć nie tak dobrej jak *Dungeon Siege'u*) grafice 3D. Gracz posiadał ogromne możliwości rozwoju postaci, głównie dzięki featsom wprowadzonym w 3 edycji D&D, czyli po naszymu atutami, jakie oferowały postaciom wiele nowych umiejętności. Jednak gra ta miała dwie rzeczy, jakie tak naprawdę stanowiły podparcie jej wielkości - edytor i tryb multiplayer. Dzięki temu pierwszemu stało się możliwe dowolnie kreowanie własnych przygód. Natomiast tryb multiplayer pozwolił graczom z całego świata spotykać się w wirtualnym świecie i przeżywać emocjonujące przygody. Gra po dziś dzień żyje, doczekała się 2 oficjalnych dodatków, a liczba stworzonych przez graczy modów przekroczyła 3500. To chyba wystarczy, by usprawiedliwić taką jej ocenę?





## No One Lives Forever 2

- » KIEDY: 12/02
- » AUTOR RECENZJI: ELD
- » ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 91%

Co za palant nieużyteczny dał NOLF 2 dychę? Oczywiście - ja. Trudno to wytłumaczyć, bo NOLF 2 to giera znakomita. Jednak... nie tylko ja z perspektywy czasu sądzę, że 10 to się należała, ale... części pierwszej. Była po prostu lepsza od drugiej. Jednak w czasach gdy ukazywał się pierwszy NOLF, nie byliśmy tak hojni w obdzielaniu dycharmi. Można zatem rzec, że NOLF 2 dostało dychę jako wyrównanie szkód, jakie doznała jedynka. Tym niemniej NOLF 2 to światowa czołówka FPS. Piękna Cate Archer, świetny klimat lat 60, cały arsenał broni i gadżetów. Żal, że nieformalny sequel NOLF 2 - *Contract Jack* nie sprostął wymaganiom, a o NOLF 3 na razie (do E3?) się nie mówi.



## Chessmaster 9000

- » KIEDY: 12/02
- » AUTOR RECENZJI: GHOST
- » ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 82%

(GHOST) Ileż to było głosów oburzenia, że takie szachy dostały 10, a inne gry „lepsze” nie. A prawda jest taka, że mimo iż od jego recenzji minęło półtora roku, nadal uważam, że w tym gatunku ten tytuł jest po prostu bezkonkurencyjny. Przy czym niekoniecznie mam na myśli zdolności tego programu jako szachisty, ale przede wszystkim masę genialnych rozwiązań, jakie w tej grze wdrożono. Dzięki nim w Chessmastera 9000 z przyjemnością zagrają zarówno dzieci, jak i profesjonalni szachiści.



## Grand Theft Auto: Vice City

- » KIEDY: 08/03
- » AUTOR RECENZJI: CROCKETT
- » ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 95%

Kolejna bardzo luźno powiązana z poprzednimi częściami odsłona GTA. Tym razem do dyspozycji miasto (dodajmy od razu - najbardziej kompletne) wzorowane na kultowym serialu *Miami Vice*. Ponownie jesteśmy złym bandziorem i... mamy olbrzymie pole do popisu. Zarabiamy kasę - grubą kasę, wykonując brudną robotę, a gdy już się dorobimy, możemy kupować nieruchomości, aby otwierać kolejne bary ze striptizem, salony samochodowe, drukarnie, studia filmowe, dyskoteki etc. Do tego w grze jest mnóstwo minigier, dzięki czemu gra jest naprawdę wciągająca. Rozmiar i jakość - tak pokrótce można zarekomendować VC. Jeden z kamieni milowych w dziejach gier komputerowych.



## Wolfenstein: Enemy Territory

- » KIEDY: 9/03
- » AUTOR RECENZJI: GEM (UND GANZE PIONERENBANDE AUS CDA)
- » ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 87%

Chociaż trudno w to uwierzyć, już niedługo ET będzie obchodzić (czerwiec) pierwsze urodziny. Miesiące mijają, a gra w żadnym stopniu się nie zestarzała. Mam nawet wrażenie, że dalej przybywa fanów ET, co jednak przekłada się też na kiepskie zachowanie wielu dzieciaków, które chcą koniecznie zaistnieć w tym multiplayerowym świecie. Tak czy inaczej my dalej kochamy ET. Dychę daliśmy tej grze za całokształt oraz za to, że jest to najbardziej kompleksowy shooter online. W dodatku - kompletnie darmowy!

*Wolfenstein: Enemy Territory* trafił na nasz krążek DVD w numerze 10/03.



## Far Cry

- » KIEDY: 06/04
- » AUTOR RECENZJI: ELD & SPÓŁKA
- » ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 91%

Nasze spojrzenie na gry komputerowe już nigdy nie będzie takie samo. A wszystko za sprawą Far Cry. To, co do tej pory wydawało się niemożliwe, stało się rzeczywistością. Więcej w recenzji w tym numerze. Tak na marginesie to pierwszą i ostatnią dychę w naszym zestawieniu łączy bardzo wiele...

I tyle na temat „dziesiątek”. Tematem otwartym są natomiast gry, które (jak teraz widzimy) POWINNY dostać ocenę 10/10, ale z różnych przyczyn jej nie dostały. Jednak o tym może w 13/04?



Pełną wersję instrukcji (angielskiej) znajdziesz na dysku z grą. Pełne polskie tłumaczenie i okładki na grę – na Cover CD/DVD, w Bonusach.



NA SKRÓTY

# DEUS EX

**W grze Deus Ex wcielasz się w postać J.C. Dentona, z szeregiem tajemnych zadań specjalnego UNATCO – Koalicji Antyterrorystycznej Narodów Zjednoczonych (United Nations Anti-Terrorist Coalition).**

## ROZPOCZĘCIE GRY

Aby grać w Deus Exa, kliknij przycisk Start i Programy/Deus Ex/Play Deus Ex.

## MENU GŁÓWNE

Pierwszą rzeczą, jaką ujrzysz po uruchomieniu Deus Exa, będzie Main Menu, z następującymi opcjami:

**New Game/nowa gra.** Rozpoczyna kompletnie nową grę, zaczynając od wyboru stopnia trudności i tworzenia postaci.

**Save Game/zapis gry** (funkcja aktywna wyłącznie po wejściu do menu głównego wprost z gry).

## Load Game/odczyt gry

**Settings/ustawienia.** Daje dostęp do opcji pozwalających zmieniać sterowanie i ustawienia.

**Training/trening.** Rozpoczyna misję instruktażową. Ukończenie jej nie jest niezbędne przed rozpoczęciem faktycznej gry, jednak jest bardzo wskazane dla tych, którzy w Deus Exa grają po raz pierwszy.

## Inne wskazówki

Menu główne wywołujesz, wciskając [Esc] podczas gry.

## WSTRZYMANIE GRY (PAUZA)

wstrzymanie gry bez wychodzenia z niej odbywa się za pomocą klawisza [Pause]. Wciśnij ponownie klawisz [Pause], by wrócić do gry. Możesz również użyć [Esc], by przejść do menu głównego, albo [F1] lub [F2], by wywołać ekrany informacyjne. Gra pozostanie w pauzie tak długo, jak pozostawać będziesz w menu głównym lub kiedy aktywne będą ekrany informacyjne.

## ZAPIS I ODCZYT

Zapis i odczyt stanu gry dokonują się w menu głównym. Opcja zapisu (Save Game) jest aktywna tylko wtedy, gdy

wchodzisz do menu głównego z gry. Nie jesteś w stanie zapisać gry podczas rozmowy lub przyjmowania wiadomości poprzez InfoLink.

## Uwaga!

W Deus Exie nie ma limitu zapisów stanu gry. Jeśli często zapisujesz stan gry, wskazane jest, byś co pewien czas usuwał stare stany gry. Przestrzeń na dysku oszczędzisz także, nadpisując stany gry, zamiast ciągle tworzyć nowe.

## Tworzenie postaci

Przed rozpoczęciem gry musisz stworzyć postać. Ekran tworzenia postaci (Character Creation) zostaje przywołany automatycznie za każdym razem, gdy rozpoczynasz nową grę.

Możesz zmienić nazwisko w polu 'real name' poprzez kliknięcie nazwiska i zastąpienia go nowym. Stanie się ono twoim „prawdziwym nazwiskiem”, jednak wciąż będziesz nazywany kryptonimem – J.C. Denton. Ten jest niezmienny.

Istnieją trzy przyciski na ekranie tworzenia postaci:

**Reset to Defaults/przywróć domyślne.** Cofa wszelkie zmiany i przywraca początkowy wygląd i wartość umiejętności.

**Start Game/rozpocznij grę.** Zachowuje twoje wybory i rozpoczyna grę. Twój wygląd od tej chwili pozostawać będzie niezmienny, a zmiany wartości umiejętności odbywać się będą wyłącznie poprzez normalny ich rozwój.

**Cancel/zrezygnuj.** Pozwala wrócić do głównego menu bez rozpoczynania nowej gry.

## Rodzaje broni

W Deus Exie istnieją dziesiątki różnych typów broni. W ich skład wchodzi m.in. narzędzia tępe, noże, miecze, pistolety, karabiny, karabiny szturmowe i zróżnicowana broń ciężka. Istnieje także broń egzotyczna, jak minikusza czy noże do rzucania.

Kilka ogólnych wskazówek dotyczących różnych rodzajów broni...

**Broń do walki wręcz.** Najważniejszą rzeczą w czasie walki wręcz jest pozostawanie w zasięgu broni. Bądź jednak ostrożny – przeciwnicy świadomi twojej obecności nie będą stać i czekać byś ich uderzył.

Większość broni do walki wręcz (łomy, pałki, noże, miecze) nie wymaga amunicji, zdarzają się jednak i takie, jak riot-prod (pałka elektryczna), której jej potrzebują.

**Broń nie zabójcza.** Broń oznaczona jako nie zabójcza (non-lethal),

jak pałka elektryczna, jest w stanie ogłuszyć przeciwnika. Przeciwnik może zostać ogłuszony na chwilę, lub kompletnie. Ogólnie, jeśli ogłuszony przeciwnik wciąż trzyma się na nogach – uciekaj lub ogłusz go ponownie, tym razem skuteczniej.

**Auto-Fire.** Broń automatyczna, jak karabin szturmowy, jest bardzo skuteczna, jednak za sprawą fizyki ma irytujący zwyczaj „wyrywania się” ku górze, uniemożliwiając w praktyce celowanie. Efekt ten zminimalizujesz, strzelając krótkimi seriami. Dodatkowo pomóc mogą wysoki poziom odporności na uszkodzenia i usprawnienia broni.

**Wystrzel i zapomnij.** Część broni, w tym LAW (Light Anti-tank Weapon; lekka rusznica przeciwpancerna), oferuje tylko jeden strzał. Po użyciu znikają one z wyposażenia (naturalnie możesz znaleźć kolejną LAW w późniejszych stadiach gry).

**Efekt obszarowy.** Część nadzwyczajniebezpiecznej broni – rakiety, granaty, miotacze ognia itp. – raży na dużym obszarze. Mogą być zabójcze dla zgrupowań przeciwników, pamiętaj jednak, że jeśli sam znajdziesz się zbyt blisko – sam także możesz się zranić, a nawet zabić.

Szczególnie zdradzieckie są granaty. Odbijają się. Jeśli źle wymierzysz, granat, który zamierzałeś wrzucić przez okno, odbije się od futryny i spadnie ci pod nogi. [CDA]

## DOMYŚLNE USTAWIENIA KŁAWISZY

### RUCH

[strzałka w górę] [W]  
[strzałka w dół] [S]  
[strzałka w lewo] [A]  
[strzałka w prawo] [D]  
[Z]  
[C]  
[Q]  
[E]  
[Space] [Insert]  
[X], [numeryczna.]  
[M]  
[Shift] przytrzymany  
[Caps Lock]

w przód  
w tył  
bokiem w lewo  
bokiem w prawo  
obróć w lewo  
obróć w prawo  
wychylenie w lewo  
wychylenie w prawo  
skok  
przykucnięcie  
mouse look  
chód/bieg  
przełącza chód/bieg

### ROZGLĄDANIE SIĘ

[Del] [R]  
[Pg Dn] [V]  
[End] [F]

w górę  
w dół  
wycentrowanie

### UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW / BRONI

lewy przycisk myszy [Lbtr]  
prawy przycisk myszy [Rbtr]  
[Tab] środkowy przycisk myszy  
[kółko myszy w górę]  
[kółko myszy w dół]  
od [D] do [S]  
[F1]  
[1]  
[2]  
[3]  
[4]

użyj przedmiotu w ręce  
użyj przedmiotu w świecie  
wywołanie/pchnięcie przedmiotu  
wybór następnego przedmiotu na pasku  
wybór poprzedniego przedmiotu na pasku  
wybór wskazanego przedmiotu na pasku  
otwarcie okna inwentary  
przeładowanie broni  
aktywacja lunety  
aktywacja celownika laserowego  
zmiana typu amunicji

### INNE

[Pause]  
[Esc]  
[F2]  
od [F3] do [F12]  
[numeryczny +]  
[numeryczny -]  
[numeryczna \*]

pauza  
otwarcie okna głównego menu  
otwarcie okna zadań/informacji  
aktywacja wskazanego wszczepu (nanoulepszenia)  
quick save  
quick load  
screen shot

## WYMAGANIA SPRZĘTOWE

**Wymagania minimalne**

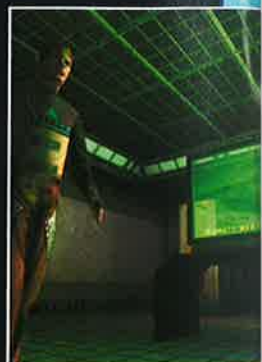
- ▶ procesor Pentium II 300 MHz lub odpowiednik
- ▶ Windows 95/98/XP
- ▶ 64 MB RAM
- ▶ karta wideo kompatybilna z DirectX 7.0a
- ▶ karta audio kompatybilna z DirectX 7.0a
- ▶ DirectX 7.0a (na płycie z grą)
- ▶ napęd CD-ROM lub DVD-ROM 4X
- ▶ 150 MB przestrzeni na twardego dysku oraz przestrzeni na pliki stanu gry
- ▶ klawiatura i mysz

**Wymagania zalecane**

- ▶ procesor Athlon lub Pentium III
- ▶ 128 MB RAM
- ▶ akcelerator 3D 16 MB VRAM
- ▶ napęd CD-ROM lub DVD-ROM 8X
- ▶ 750 MB przestrzeni na twardego dysku oraz prz. przestrzeni na pliki stanu gry
- ▶ karta audio zgodna z systemem EAX

**Uwaga!**

Wymagany jest akcelerator 3D z obsługą 3Dfx Glide lub DirectX3D. Czasem niezbędne może być zainstalowanie nowszych sterowników akceleratora.





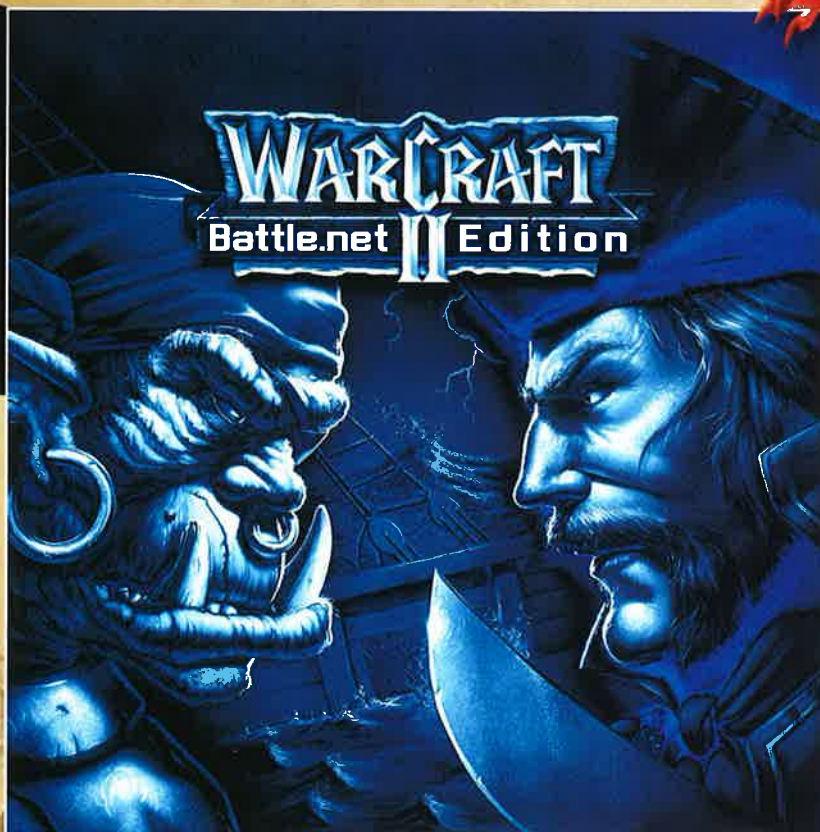
**UWAGA:** Baaardzo obszerne polskie tłumaczenie instrukcji znajdziecie na Cover CD/DVD w katalogu Bonus. Oryginalna instrukcja (ang.) jest na płycie z grą.

**UWAGA:** Serial potrzebny do grania via Battle.Net powinien być na pudełku z grą.

## WYMAGANIA SPRZĘTOWE

▶ Warcraft II: Battle.net Edition można uruchomić na komputerze IBM PC z procesorem Pentium 60 MHz lub szybszym, wyposażonym w co najmniej 16 MB pamięci RAM.

System operacyjny: Możesz uruchomić Warcraft II: Battle.net Edition spod Windows™, Windows 98 lub Windows NT.



### Instalacja pod Windows 98 i NT

Włóż CD do napędu. Jeżeli twój komp ma włączoną funkcję Autoplay, na ekranie automatycznie pojawi się Menu Startowe W II: Battle.net Edition. Aby rozpocząć proces instalacji, wybierz „Install Warcraft II: Battle.net Edition”, a następnie postępuj zgodnie z kolejnymi pojawiającymi się na ekranie poleceniami. Gdy gra zainstaluje się pomyślnie, będziesz miał okazję dotarcia skrótu W.II:B.n.E. do menu startowego.

Jeżeli nie masz włączonej funkcji autoodtworzenia, otwórz folder „Mój Komputer”, wybierz napęd CD, otwórz go i kliknij ikonę „Setup”.

### SAMOUCZEK (TUTORIAL)

#### ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY W TRYBIE SAMOTNIKA (SINGLE PLAYER)

1. Grę zaczyna wprowadzenie do świata Warcraft II. Jeżeli nie chcesz zwracać sobie głowy oglądaniem go, kliknij klawisz SPACJII lub przyciśnij LKM (Lewy Klawisz Myszy). Zaraz potem ukaże się Menu Główne.

2. Kliknij opcję Single Player Game albo klawisz S, by rozpocząć grę pojedynczą. Zechciej zauważyć, że litera S w pierwszym słowie ma inną barwę niż te w reszcie wiadomości. Inaczej zabarwiona litera to „klawisz akcji”, który pozwoli ci ominąć klikanie myszą. Ten układ będzie obowiązywał w dalszych częściach gry. Teraz ukaże ci się Ekran Scenariusza (Scenario Screen).

3. Kliknij Nową Kampanię (New Campaign). Ukaze się Ekran Wyboru Rasy (Race Selection Screen), na którym będziesz mógł podjąć decyzję, jaką armią zechcesz dowodzić i którą kampanię rozegrać.

4. Wybierz dowodzenie ludźmi w kampanii Nadejście Mroku (Tides of Darkness), klikając Human Campaign. Pojawi się krótki opis twojego pierwszego zadania i ukaże się główny ekran gry - G.E.G. (Command Screen).

### MENU

(Save). Ten guzik pozwoli ci na zapisanie aktualnego stanu gry.

(Load). Ten guzik pozwala na kontynuację wcześniej zapisanej gry.

(Options). W tym miejscu możesz dokonać zmian poziomu głośności dźwięku (Sound), szybkości gry (Speed) lub osobistych warunków gry (Preferences).

(Help). W tym miejscu możesz zobaczyć listę skrótów klawiszowych (Keystrokes), a także wskazówek (Tips).

Cele Scenariusza (Scenario Objectives). Gdybyś zapomniał, w tym miejscu gra przypomni, co powinien osiągnąć w danej rozgrywce.

Koniec Scenariusza (End Scenario). W tym miejscu możesz porzucić grę poprzez rozpoczęcie jej od nowa (Restart), poddanie się (Surrender), powrót do menu głównego (Quit to Main Menu) lub w ogóle zrezygnować z gry (Exit The Program).

Podczas rozgrywki samotnej (Single Player) kliknięcie w guzik Menu zatrzymuje w dowolnym momencie grę.

### SZCZEPNIENIE (SPAWNING)

Istnieje możliwość zagrania z przyjaciółmi w Warcraft II: Battle.net Edition nawet wtedy, gdy żaden z nich nie kupił gry. Możesz zainstalować „zaszczepioną” kopię gry na ich komputerach, korzystając z twojej płyty. Twoi przyjaciele będą mogli się przyłączyć do zainicjowanych przez ciebie gier i bawić się równie dobrze jak ty sam - nie będą oni jednak mogli grać w trybie Pojedynczego gracza ani tworzyć własnych gier wieloosobowych. Z twojego własnego CD będziesz mógł grać nawet z siedmioma innymi graczami.

Aby zainstalować „zaszczepioną” kopię gry, wetknij twój CD do odpowiedniego napędu CD na ich komputerze i wybierz opcję Zainstaluj szczerp (Install Spawn). Po ukończeniu instalacji zabierz swój CD, włóż go do napędu CD w twoim komputerze i rozpocznij grę. (CDA)

### TIPSY

▶ Umieszczaj Lokację Początkową Każdego gracza tuż obok posiadanych przez nich początkowo jednostek.

▶ Każdy z graczy powinien zaczynać od Ratusza lub mieć dość zasobów, by takowy wznieść.

▶ Upewnij się, że każda ze stron ma dość zasobów, aby walczyć przynajmniej jak wściekły zając. Oponenci, którym zlecisz Atak Morzem albo zdradziecką Napaść z Powietrza, muszą mieć sporo złota i drewna.

▶ Zachowaj sporą odległość pomiędzy wstępnie rozmieszczonymi budowlami, aby komputer miał miejsce do rozwoju, rozwinięcia szkieletu itp., itd.

▶ Upewnij się, że wszyscy gracze kontrolowani przez komputer mają swobodny dostęp do zasobów i innych graczy tak, aby uniknąć sytuacji, w której oddziały trzymają bezskutecznie w przeszkodzie jak żółw gwałcący kamień.

▶ Graczowi będącemu człowiekiem można dać kontrolowanych przez komputer sojuszników, ustawiając „Active Rescue” (Aktywne wsparcie) jednostek na mapie. Jednostki, które startują na mapie, mogą być ratowane w opalach przez każdego z graczy będących ludźmi, ale gdy taki uratowany zbuduje sobie nowe struktury, będą one kontrolowane przez komputer (lub tego, kto go uratował).

▶ Gracz może być „wstępnie obciążony” lub „premiowany” przez zmianę odległości do kopalni złota, zasobów początkowych lub ilość jednostek, z którymi zaczyna grę. Posiadanie dodatkowego Kmiota na początku gry to nie lada gratka!

▶ Dla odmiany spróbuj powalczyć z rozmaitymi przeciwnikami (z inaczej ustawionym planem AI - takim, co woli bić na lądzie, wodzie lub z powietrza - na tej samej mapie).

▶ Ratusz powinno się wznosić jak najbliżej kopalni złota (Gold Mines).

▶ Stocznie i rafinerie ropy (Shipyards i Oil Refineries) powinno się stawiać jak najbliżej złóż ropy (Oil Patch).

▶ Stocznie, hutę i rafinerie ropy (Shipyards, Foundries i Oil Refineries) trzeba stawiać na brzegu.

▶ Szyby naftowe (Oil Platforms) można stawiać tylko w miejscu złóż ropy.





# cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California  
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

**1-56**  
MULTISPEED

## Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

**Dyskietki**  
10 PCS



**Cake**  
25 CD-R



**Cake**  
10 CD-R



**Cake**  
50 CD-R



**CD-R**  
w kopercie



**DVD-R**  
w kopercie



**DVD+R**  
w kopercie

**Szukaj w sklepach  
na terenie całego kraju!**

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”  
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!

Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa



**DVD-R x4**

**Wypalisz  
4.7GB**

**DVD+R x4**



**Slim  
Tower**  
10 PCS



**Slim  
Case**  
1 PCS

### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm  
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: Italoocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

### DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm  
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)  
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan



Zawarto tu opinie są tylko i wyłącznie opiniami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL)

Dziś bardzo dokładnie przedstawię wam wszystkie za i przeciw towarzyszace wyborowi monitora. Oczywiście nie będę to jedynie teoretyczne rozważania, ale również, a może przede wszystkim, solidny test i porównanie. Zdaję sobie sprawę z tego, jak wielu osobom nie przypadną one do gustu i jakie wzbudzi to emocje.

Jeżeli jednak w tym, co piszę, choć odrobinę rozminę się z prawdą, przestanę być obiektywny lub zacznę kierować się innym niż dobro czytelników kryterium, zawsze można przecież podać mnie do sądu i zmusić do pisania „prawdy” albo choć pokazać mi, gdzie się mylę...



Jak chcesz się nabierać na takie „okazje” to nie czytaj tego tekstu ☹

# NIE DAJ SIĘ NABRAĆ



**Dwa miesiące** temu pisałem o LCD niemal nadających się do gier. Ostatnio miałem okazję przekonać się, jak bardzo owo „niemal” jest rozciągliwe. Nagle pojawiła się gotówka umożliwiająca zakup nawet bardzo drogiego (tak do 3000 zł) monitora. Wybór na rynku jest ogromny. Poszukiwania trwały dobre trzy tygodnie, a o ich wyniku możecie wnioskować z tego artykułu. Przy okazji znów mogłem uzupełnić swoją wiedzę na temat sztuczek sprzedawców i producentów, czym jak najszybciej pragnę się z wami podzielić.

## Kup LCD! Kup LCD!

Ostatnio w prasie „komputerowej” zaczęło ukazywać się mnóstwo artykułów i testów, z których wszystkie mają wspólny mianownik „zmień monitor na panel LCD”. Wszędzie wymieniane zalety LCD to: niewielkie wymiary, mały pobór prądu, idealna geometria obrazu i konieczność podążania za modą. O wymiarach pisałem już jakiś czas temu. Mają one znaczenie, gdy przestrzeń, jaką dysponujemy, jest bardzo ograniczona. Sam napisałem o „mieszkaniu w kontenerze”, ale to nie wszystko. LCD zostały stworzone przede wszystkim jako sprzęt do biur. Wynajęcie każdego metra kwadratowego powierzchni to ogromny koszt i wówczas LCD na pewno się opłaca. Z pewnością są również bardzo przydatne tam, gdzie liczy się jak najmniejsza masa, np. w telefonach komórkowych czy samolotach. Tylko, że to wszystko nie ma nic wspólnego z komputerem dla gracza. Tak się jednak złożyło, że ktoś dostrzegł szansę wciśnięcia owych urządzeń również do zwyczajnych domów i konsekwentnie, bez oglądania się na rzeczywiste potrzeby indywidualnego użytkownika, swój plan realizuje.

Nieco inaczej ma się sprawa z poborem prądu. Rzeczywiście LCD zużywa znacznie mniej energii niż tradycyjny monitor CRT. Niedawno czytałem wyliczenia, z których jasno wynikało, że aby różnica w cenie LCD i CRT zwróciła się w oszczędności prądu, musiałby one bez przerwy chodzić przez jakieś dziesięć lat.

Idealna geometria obrazu to oczywiście prawda, ponieważ jest ona wpisana w istotę panelu LCD i jego konstrukcję. Tylko, że nowoczesne markowe monitory CRT również mają doskonałą geometrię obrazu, a jakiegokolwiek jej wady (pomijając może monitory po prostu z wadami fabrycznymi) są zazwyczaj niedostrzegalne dla ludzkiego oka (w przypadku typowego usera).

## Testujemy

Ponieważ test będzie częścią dzisiejszego odcinka całkowicie wtopioną w jego treść, przedstawię wam jego uczestników - są to monitory LCD 15" Iiyama BX3814UT i CRT 19" Samsung SyncMaster 959NF. Dlaczego porównuję tak różne pod względem wielkości i klasy urządzenia? To proste - chodzi o ich cenę. Samsung kosztuje około 1400 zł natomiast Iiyama 1700 zł. To i tak 300 zł więcej, ale uznajmy, że oba monitory są mniej więcej w tej samej klasie cenowej. **Wszystko z LCD, co kosztuje jeszcze mniej, nawet nie nadaje się do przeprowadzenia porównań.** Do testu włączyłem również monitor Iiyama ProLite E431S. Jego cena to już zupełnie inna kategoria (około 2500 zł), ale przekonajmy się, czy wydając aż tak ogromną kwotę na LCD, otrzymamy urządzenie mogące w grach dorównać (lub przewyższyć) tradycyjnemu monitorowi. Dla ułatwienia wyniki testu umieszcze w tabelce, do której napiszę jeszcze bardzo obszerny komentarz. Przyjąłem skalę z testów kart graficznych, tj. od -2 do 2pkt.

## Wyniki

Zacznijmy od wielkości obrazu i „historii jednego cala”, która w sposób najbardziej oczywisty i wymierny obnaża „bezstronność” większości dziennikarzy testujących panele LCD. Otóż, monitorom CRT zarzuca się **zawsze to, że podawana w specyfikacji wielkość ekranu nie odpowiada rzeczywistości.** To prawda - jest ona zawsze o jeden cal mniejsza. Tak więc monitor 17" będzie miał tak naprawdę ekran 16", a dziewiętnastka okaże się osiemnastką. Tutaj zawsze pojawia-

ją się komentarze w rodzaju „nie sposób zignorować tej różnicy, gdyż jeden cal to przy tej wielkości bardzo, bardzo dużo”. Zaraz potem testujący przechodzi spokojnie do opisu paneli LCD i możemy znaleźć coś takiego „nie zapominajmy, że w przypadku LCD podawana jest rzeczywista wielkość ekranu”. Tak więc 15" LCD **mnijęj** odpowiada wielkości 17" CRT". Policzmy  $17-16 = 1$  i  $16-15 = 1$ . To wydaje się oczywiste, ale nie dla dzielnego testującego. On różnicę jednego cala w przypadku specyfikacji i rzeczywistości CRT uznaje za kolosalną, natomiast ten sam cal, gdy chodzi o porównanie CRT i LCD, to coś bez najmniejszego znaczenia, niedostrzegalny i nieistotny szczegółik. Przypomina to stare pytanie: co jest cięższe - kilogram pierza czy kilogram żelaza? Nikt myślący nie ma wątpliwości - tylko, że nas traktuje się jak idiotów niepotrafiących dostrzec prawdy.

Tak więc Samsung jest o trzy cale większy od 15" i jeden cal od 17" Iiyamy.

W tabeli zamieściłem również wyniki z testu czytelności i jakości tekstu. Dla mnie było to pewnym zaskoczeniem. Otóż, mimo podobnych not, z tekstem w rozdzielczości nominalnej lepiej poradził sobie LCD 15" niż jego większy brat. Po prostu na 17" litery były zbyt małe. Z tego powodu do pracy z tekstem powinno się używać LCD 15" lub 18". Ponieważ jednak ilość pikseli na ekranie 17" jest o 60% większa niż na 15", wszelkiego rodzaju obraz po skalowaniu wygląda na nim znacznie lepiej.





## LCD VS. CRT

## Czemu tak kiepsko?

Na bardzo niskie wyniki obu LCD w grach złożyło się wiele czynników. Pierwszym z nich jest smużenie. Wygląda to naprawdę fatalnie i

miast 32 bitów. Przejścia pomiędzy odcieniami kolorów zaczynają być wyraźne, przez co jakość obrazu staje się jeszcze niższa.

Rzeczą nie bez znaczenia są też kąty widzenia obrazu. Na LCD są one dość ograniczone. Często podawane przez producenta 160 stopni okazuje się naciąganiem wynikiem. W przypadku 17" iiyamy było to szczególnie widoczne. Tutaj wprowadzając pionowy kąt widzenia obliczony jest na 120 stopni, ale nawet siedząc na wprost monitora wyraźnie widać, że dół i góra obrazu są ciemniejsze niż jego środek.

Do tego należy jeszcze dolożyć pojawiające się czasem na LCD szarpanie obrazu. Wygląda to, jakby nagle karta graficzna zgubiła parę klatek, co szczególnie w przypadku dynamicznych gier FPP może mieć znaczenie decydujące o wyniku starcia.

Wszystko to w sumie składa się na taki, a nie inny wynik testu.

Tradycyjny CRT (choć trzeba przyznać znakomitej jakości i nie za najniższą cenę) w przypadku za-

stosowania w grach rozciera LCD niczym Pudzianowski w konkursie siłowym cały zastęp anorektyków. Nie zapominajmy jednak, że ci ostatni są tańsi w utrzymaniu (prawie nie jedzą), łatwiej ich wnieść na dziesiąte piętro po schodach i zajmują znacznie mniej miejsca.

## Laurent - występ

Wypada też napisać parę słów o zwycięzcy testu, Model Samsunga wyposażony jest w kineoskop Mitsubishi Diamondtronic NF. Posiada on jedną wadę: na jasnym tle widoczne są dwie bardzo cienkie linie biegnące w poprzek ekranu (jest to wynik procesu produkcyjnego tego rodzaju kineskopów). Dodam, że linie są widoczne tylko w przypadku pracy na białym tle (edytor tekstów). Coś za coś, tak więc geometria obrazu i odwzorowanie kolorów są w zasadzie idealne. Bardzo dobra elektronika pozwala na uzyskiwanie wysokich częstotliwości odświeżania obrazu nawet przy dużych rozdzielczościach. Wypada wspomnieć, że maksymalna uzyskiwana rozdzielczość ekranu wynosi na firmowych sterownikach 2048 x 1536 pkt przy 65 Hz.

Monitor posiada oczywiście wszystkie wady CRT: jest dość duży (choć jego głębokość nie jest większa niż przeciętnej 17") i oczywiście odpowiednio ciężki. W każdym razie po dostarczeniu go do domu i ustawieniu na biurku możecie już tylko cieszyć się z tak udanego zakupu i jednocześnie odczuwać satysfakcję, że wszelkiego rodzaju LCD - mimo czasem nieporównywalnie wyższej ceny - nie zapewniają w grach takiej jakości obrazu. Również w innych zastosowaniach monitor ten jest często o niebo lepszy niż nadal niedopracowane i pełne wad LCD.

może być bardzo irytujące. Wprowadzając wspomniany wcześniej testujący zawsze w tym przypadku piszą, że „można się do tego przyzwyczaić”, ale po cóż mielibyśmy to robić? Przyzwyczaić można się do wielu złych lub gorszych rzeczy - tylko, że nie ma to sensu bez absolutnej konieczności. O ile w *Unrealu* jeszcze jakoś da się to wytrzymać, sunące na tle ciemnej galaktyki statki kosmiczne w *Homeworldzie* wyglądają po prostu żałośnie. W tym miejscu jeszcze jedno małe spostrzeżenie. Kiedy jakiś czas temu wprowadzono LCD z matrycą o czasie reakcji 25 ms, testujący rozpyliwali się w zachwytach nad kompletnym brakiem smużenia. Nie tak dawno do sprzedaży weszła kolejna generacja urządzeń o czasie reakcji 16 ms. Oczywiście znów te same zachwytów ze wskazaniem na „wyróżnia poprawę jakości obrazu w stosunku do urządzeń 25 ms”. Ciekawe, kiedy napiszą to o monitorach z czasem reakcji 16 ms.

Użycie rozdzielczości innej niż natywna powoduje w przypadku LCD wyraźny spadek jakości obrazu. Tak więc nie ma najmniejszego sensu puszczenie *Unrealu* na LCD w rozdzielczości 1600 x 1200, gdyż zamiast wzrostu jakości obrazu dostrzeżemy coś zupełnie przeciwnego.

Mało gdzie można również przeczytać, że LCD nie wyświetlają pełnej palety kolorów. Niedawno jeden z producentów paneli puchł z dumy niczym popucha, gdy ogłaszał światu, że jego monitor jest w stanie wyświetlić osiemdziesiąt procent barw dostępnych na CRT. Zazwyczaj jest znacznie gorzej. Jakże to ma znaczenie? W niektórych miejscach obraz wygląda, jakbyśmy używali palety 16-bitowej za-

## Sciemniamy, czyli rozjaśniamy

Teraz zaś spostrzeżenie z mojego rajdu po sklepach z monitorami. Otóż, na półce w jednym z marketów stało obok siebie kilkadziesiąt typów monitorów CRT i LCD. Już na pierwszy rzut oka można było zobaczyć ogromną różnicę w jakości, oczywiście na korzyść tych drugich. Zacząłem więc szukać przyczyny, co nie trwało zbyt długo. Wystarczyło sprawdzić ustawienia w menu monitorów. Okazało się, że każdy, naprawdę każdy CRT miał obniżoną niemal do minimum wartość kontrastu i nasycenia kolorów oraz nieco podniesioną jasność obrazu.

|                 | iiyama BX3814UT | iiyama ProLite E4315 | Samsung SM 959NF |
|-----------------|-----------------|----------------------|------------------|
| Cena (zł)       | 1700            | 2500                 | 1400             |
| Wielkość obrazu | 0               | 1                    | 2                |
| JAKOŚĆ OBRAZU   |                 |                      |                  |
| Tekst           |                 |                      |                  |
| 800 x 600       | 0               | 0                    | 2                |
| 1024 x 768      | 2               | 1                    | 2                |
| 1280 x 1024     | 0               | 2                    | 2                |
| 1600 x 1200     | -1              | 0                    | 1                |
| Gry             |                 |                      |                  |
| UT 2003         |                 |                      |                  |
| 800 x 600       | -1              | 0                    | 2                |
| 1024 x 768      | 0               | 0                    | 2                |
| 1280 x 1024     | -1              | 1                    | 2                |
| 1600 x 1200     | -1              | 1                    | 2                |
| Homeworld       |                 |                      |                  |
| 800 x 600       | -1              | 0                    | 2                |
| 1024 x 768      | -1              | 0                    | 2                |
| 1280 x 1024     | -1              | 1                    | 2                |
| 1600 x 1200     | -1              | 0                    | 2                |
| Wynik           | -6              | 7                    | 27               |

Kiedy zacząłem grzebać w menu, aby przywrócić normalne ustawienia obrazu, natychmiast pojawił się pracownik działu i zostałem poproszony o pozostawienie monitorów w spokoju. Wychodząc dostrzegłem jeszcze, jak skrupulatnie przywraca poprzednie ustawienia.

Ponieważ sprawa zbytu CRT nie dawała mi spokoju, następnego dnia poszukałem dojść do pracowników magazynów tego sklepu. W wielkiej tajemnicy wyjawiono mi, że zapasy monitorów CRT niemal nie istnieją - magazyny są za to zawałone różnego rodzaju LCD. Pani zajmująca się rozdzielaniem towarów w takim magazynie zwróciła moją uwagę na kilka innych szczegółów. LCD - z punktu widzenia sprzedawcy - to po prostu złoto w najczystszej postaci. W pierwszej kolejności jest zysk nieporównywalnie wyższy z racji samej ceny niż w tradycyjnych monitorach. Ponieważ znajomość tematu wśród klientów jest niewielka, marżę można kształtować na dowolnym poziomie. Druga sprawa to transport: jeden CRT zajmuje tyle miejsca co 3 LCD, waży zaś jeszcze więcej. Trzecia rzecz to oczywiście ilość zajmowanego miejsca w magazynie. To tutaj więc tak naprawdę, a nie w naszych domach, oszczędza się na wymiarach i wadze LCD. Poza tym LCD to chyba jedyny towar, który można sprzedawać uszkodzony (wypalone piksele), a żadna gwarancja tego nie obejmuje.

\*\*\*

To już koniec testu. Sami musicie zdecydować, co jest dla was ważniejsze: jakość obrazu i gwarancja czy też możliwość kilkuminutowego pospaznowania przed znajomymi.

Oczywiście w razie problemów i wątpliwości zawsze możecie do mnie pisać. Niestety nie wszystkie maile z odpowiedziami, jakie wysłałem, dotarły do adresatów. Najczęściej powodem takiego stanu rzeczy był niewłaściwy adres. Tak więc wszystkich, którzy nie otrzymali ode mnie odpowiedzi - przepraszam, ale to naprawdę nie moja wina. [CDA]



GEFORCE 6800  
SKANUJ KLISZE  
WIELKI KANION  
CYFRAK ZAWODOWIEC  
ŁATWY DOTYK?

KAKADU  
NX5000  
CHIEFTEC  
RĘCZNY DYSK  
FLATRON PO RAZ WTYRÓ

CZERWIEC 2004

## Informacja!

Tabela z ocenami wzbogaciła się o dodatkową ocenę. W związku z tym chcielibyśmy przedstawić przesłanki, jakie kierują recenzentami przy przyznawaniu poszczególnych ocen.

**POWER** – jest to ogólna ocena wydajności, przydatności i możliwości danego produktu w dziedzinie, jaką reprezentuje.

**DODATKI** – ocena dołączonych dodatków, czyli programów, gier, przewodów, baterii, gadżetów, innych urządzeń wzbogacających i zwiększających funkcjonalność urządzenia.

**ECO** – odnosi się głównie do ceny urządzenia, która porównywana jest do konkurencyjnych konstrukcji z tej samej rodziny produktów. Pod uwagę brane są oceny POWER i DODATKI oraz cena detaliczna testowanego urządzenia.

Dodatkowo w tekstach będą się pojawiały linki do stron WWW, na których znajdują się wyjaśnienia, opisy czy też dokładne specyfikacje testowanego sprzętu, a nawet sterowniki i instrukcje obsługi. Dzięki temu internauci zyskują możliwość poszerzenia wiedzy na temat danego produktu, a także zdobycia najnowszych wersji oprogramowania, sterowników, BIOS-ów czy firmware'u. Będą to linki do stron producentów w wersjach polsko i angielskojęzycznych. Jeśli tego typu akcja wam się podoba albo jeżeli macie sugestie na ten temat, piszcie pod adres [hardware@cdaction.pl](mailto:hardware@cdaction.pl).

## SHORTY

### DVD z Serial ATA

PX-712SA to pierwszy napęd Plextora wyposażony w interfejs Serial ATA. Jest to urządzenie dwuformatowe, a więc nagrywa płyty w formacie + i -. Nośniki DVD+R zapisywane są z prędkością 12x, co oznacza, że nagranie 4,7 GB płyty danymi trwa zaledwie 6 minut. PX-712SA do komunikacji z komputerem wykorzystuje interfejs Serial ATA. W porównaniu z dotychczas stosowanym tradycyjnym łączem EIDE ma to szereg zalet. Przede wszystkim za jego pośrednictwem prędkość trans-



feru danych wynosi 150 MB/s. Instalacja nowego urządzenia została uproszczona wskutek wyeliminowania konieczności konfiguracji napędu jako master/slave, a o wiele cieńsze kable zmniejszają tłok w obudowie i nie wpływają na wentylację. Dzięki zastosowaniu technologii VariRec można dokonywać optymalizacji nagrywanego materiału audio z wykorzystaniem ośmiu przygotowanych ustawień. Cenny czas zaoszczędzić też można, korzystając z funkcji Background Formatting, eliminującej konieczność wstępnego formatowania płyty. Proces ten dokonywany jest tu automatycznie w tym samym czasie, kiedy rozpoczyna się nagrywanie. Urządzenia objęte są dwuletnią gwarancją w trybie Plextor Exclusive Service. Cena detaliczna urządzenia nie jest jeszcze znana.

[www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)



## Skanuj klisze

OpticFilm 7200 to atrakcyjna oferta firmy Plustek, skierowana zarówno do studia fotograficznego, jak i do wszystkich amatorów fotografii, pragnących w postaci cyfrowej zarchiwizować zbiory tradycyjnie wykonanych zdjęć na kliszach. Jest to pierwszy z nowej serii dedykowanych skanerów do slajdów i negatywów Plusteka. Urządzenie wyróżnia wysoka rozdzielczość optyczna – aż 7200 dpi, oraz duża prędkość skanowania: negatyw 3600 dpi w 15 s. Plustek OpticFilm 7200, wraz z dołączonym oprogramowaniem SilverFast, oferuje zaawansowane funkcje i profesjonalne opcje korekcji obrazu przy skanowaniu negatywów. Model OpticFilm 7200 wyposażony jest w profesjonalny sterownik TWAIN SilverFast, umożliwiający m.in. zdejmowanie masek barwnych z negatywów (w zależności od producenta kliszy) oraz programowe usuwanie kurzu i zadrapań ze skanowanego obrazu, z wykorzystaniem funkcji SRD (Smart Removal of Defects). W zestawie ze skanerem znajduje się także pakiet graficzny CorelDRAW 11 Essentials OEM, uchwyty na slajdy i negatywy, a także torba na skaner. Świetne parametry, znakomity pakiet oprogramowania, niewysoka cena (ok. 1200 zł z VAT) oraz 2-letnia gwarancja S.O.S. z bezpłatnym serwisem czynią nowy skaner Plusteka interesującą alternatywą dla droższych, dostępnych obecnie na rynku urządzeń konkurencji.

[www.plustek.pl](http://www.plustek.pl)

## Cyfrak zawodowiec

Firma AB rozpoczęła sprzedaż najnowszego aparatu cyfrowego tej marki Dimage A2. Cyfrowka ta jest młodszą siostrą Dimage A1, o znacznie jednak większych możliwościach: ma 8-megapikselową matrycę, maksymalną wielkość obrazu 3264 x 2448, zapis w formacie RAW + JPEG



oraz wizjer o rozdzielczości wizualnej 92 000 pikseli. Jest też o 1000 zł droższa od A1, którego cena została obniżona o 10 procent. Sugerowane ceny detaliczne urządzeń: Dimage A2 – 5499 zł, Dimage A1 – 4499 zł.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)



## Łatwy dotyk?

W ofercie firmy Pronox SA zagościł kolejny produkt marki EASY TOUCH. Tym razem jest to zestaw bezprzewodowy XARA (robocza nazwa FK-861) – klawiatura wraz z myszką. Zestaw ten nie tylko zapewni użytkownikowi swobodę w działaniu, ale również rozwiąże odwieczny problem plączących się przewodów. Szczególną uwagę należy zwrócić na klawisze multimedialne, które ułatwiają poruszanie się po witrynach internetowych oraz dają szybki dostęp do obsługi programów zainstalowanych w komputerze.

[www.pronox.com](http://www.pronox.com)

## GeForce 6800!

W Genewie Nvidia pokazała najnowszy produkt, a mianowicie kartę z akceleratorem GeForce 6800. Układ ten wykorzystuje najnowsze wersje Pixel i Vertex Shaderów, a także technologię IntelliSample 3.0 i UltraShadow II. Dostęp do pamięci następuje poprzez 256-bitową magistralę. Po pierwszych testach przeprowadzonych na świecie okazuje się, że jest ona wyraźnie szybsza od produktów konkurencyjnych, w tym także GF FX 5950 Ultra, choć nie jest to przyrost o kilkaset procent, a średnio o 20-40 %. Niemniej jest to wyraźna poprawa. Niestety karty te będą kosztowały około 500 dolarów USA.

Krótką specyfikacją układu  
Rdzeń: 256 bit  
Tranzystory: ponad 220 milionów  
Interfejs pamięci: 256 bit  
Przepustowość pamięci: 35,2 GB/s  
Wypełnianie: 6,4 billion texels/s  
Taktowanie pamięci: 1100 MHz  
Punkty na cykl: 16  
Tekstury na punkt: 16  
RAMDAC: 400 MHz  
[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)



## Wielki kanion

Grand Canyon to model monitora komputerowego składającego się z czterech matryc LC o przekątnych 23 cali! Całość może mieć przekątną 92 cali! To już prawdziwe monstrum. Oczywiście do obsługi takiego wyświetlacza nie wystarczy zwykła karta graficzna. Oto link do strony z pełną specyfikacją dotyczącą akceleratorów grafiki:

[go-l.com](http://go-l.com)



## Kakadu

Kakadu jest elektronicznym dzwonkiem do drzwi, aczkolwiek jego możliwości i technologiczne zaawansowanie czynią go prawdziwą „dzwonkową limuzyną”. Dość nowoczesny wygląd obudowy oraz zastosowanie najnowszych rozwiązań technicznych przyczyniło się do stworzenia ciekawego urządzenia, które cechuje się wysoką jakością dźwięku, brakiem monotonii w melodiach (czy sygnałach) wydobywających się z głośnika. Zapisane w pamięci urządzenia dźwięki to nagrania z mikrofonu. Dzięki głośnikowi o dużej średnicy (ponad 90 mm) i odpowiedniemu wzmacniaczowi dzwonek jest w stanie odtworzyć właściwie każdy dźwięk, np. z powodzeniem imituje on dźwięk drżącego dzwonu rurowego (a nawet kilku różnych), dodatkowo usprawniając go o możliwość regulacji głośności.

Standardowo w momencie zakupu dzwonek wyposażony jest w 25 różnych sygnałów (począwszy od zwykłych gongów, poprzez syreny, pukanie, gwizdki, trąbki, klaksony aż po realistyczne odgłosy zwierząt). Poprzez naciśnięcie jednego przycisku użytkownik w dowolnym momencie może zmienić sygnał dzwonka lub ustawić go w taki tryb pracy, że sygnał automatycznie zmienia się po każdym wciśnięciu przycisku dzwonka przez gości szturmujących drzwi. Urządzenie Kakadu oferuje unikatowe rozwiązanie, jakim jest możliwość zmiany fabrycznego zestawu sygnałów za pomocą domowego komputera. W tym celu stworzono specjalny program komputerowy, przy użyciu którego możliwe jest załadowanie do dzwonka dowolnego dźwięku w formacie \*.wav. Przewód łączący Kakadu z komputerem trzeba dokupić oddzielnie. Oprogramowanie można ściągnąć z witryny WWW producenta.

[www.sealcom.pl](http://www.sealcom.pl)



## nx5000

Notebook HP Compaq nx5000 jest już dostępny w Polsce. Umożliwia on osiągnięcie po komputer przenośny klientom, którzy chcą zwiększyć własną produktywność w ramach dość atrakcyjnej ceny. Model HP Compaq nx5000 można nabyć już za 5550 zł netto. Notebook ten waży około 2,5 kg. Został wyposażony w akumulator zapewniający maksymalnie 9 godzin pracy, procesor Intel® Pentium® M, technologię Intel Centrino™, interfejs



beprzewodowy Bluetooth™, gniazdo kart pamięci Secure Digital i wtyczkę MultiBay, do której można podłączyć cały szereg urządzeń.

[www.hp.com/pl/product/2567](http://www.hp.com/pl/product/2567)

## SHORTY



### ■ LUMIX DMC-LC1

Nowy aparat Panasonic LUMIX DMC-LC1 pokonuje granice pomiędzy tradycyjną i cyfrową fotografią. 2/3-calowa matryca CCD z 5,2 mln pikseli, jasny 2,0-2,4, zmiennoogniskowy obiektyw 28-90 mm, wydajny układ Venus Engine LSI i wygodna obsługa charakterystyczna dla klasycznych profesjonalnych modeli składają się na niepowtarzalny cyfrowy aparat LC1. DMC-LC1 został wyposażony w nowy profesjonalny obiektyw Leica DC Vario Summicron o doskonałej jasności i szerokim zakresie ogniskowej 7-22,5 mm (odpowiednik 28-90 mm, w aparacie małoobrazkowym 35 mm). Sprosta on wszystkim wymaganiom klasycznej fotografii - poczynając od szerokich krajobrazów i sztucznego wewnętrznego oświetlenia, poprzez standardowe perspektywy i klasyczne portrety aż po skrajne granice teleobiektywu. Duża początkowa przesłona f/2,0-2,4 oznacza więcej twórczych możliwości niż w przypadku teleobiektywów aparatów analogowych. LUMIX DMC-LC1 dostępny jest na rynku od marca

## Ręczny dysk

Fujitsu wprowadza na rynek nowe przenośne pamięci masowe. Nowa edycja zewnętrznych, 2,5" dysków twardych o pojemności 80 GB dostępna jest w ofercie ALSTOR od marca 2004 r. Linia produktów HandyDrive Data Edition obejmuje dyski o pojemnościach 40 GB, 60 GB oraz 80 GB, wobec czego użytkownik może dobrać urządzenie w pełni odpowiadające jego wymaganiom. Dyski HandyDrive przeznaczone są dla osób często pracujących w różnych miejscach, a jednocześnie potrzebujących dużej pojemności i szybkiego dostępu do danych. Idealnie nadają się one do przenoszenia dużych objętościowo prezentacji biznesowych, plików audio-wideo lub tymczasowej archiwizacji danych. Urządzenia są gotowe do pracy zaraz po wyjściu z opakowania i podłączeniu do komputera za pomocą dołączonego kabla USB. Kabelek ten zakończony jest podwójną wtyczką tak, że korzystanie z napędu nie powoduje utraty portu USB. Dysk HandyDrive Data Edition 80 GB USB 2.0 oferowany jest dla klienta końcowego w cenie 1743 zł, natomiast 60 GB - 1329 zł, a 40 GB - 1093 zł.

[www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)



## Chieftec

Firma Chieftec wprowadza do sprzedaży nowy model obudowy. Będzie ona nosiła oznaczenie kodowe CX. Jest to obudowa typu MidiTower z drzwiczkami, wyposażona w zasilacz 360 watt. Poza tym posiada ona sześć slotów na dyski twarde oraz dwa 3,5". Na bocznym panelu znajdują się będą dwa wentylatory 9 cm. Na początku obudowa CX będzie dostępna w trzech kolorach: czarno-kremowym, niebiesko-czarnym oraz srebrno-czarnym. W tej właśnie obudowie Chieftec zastosuje własny najnowszy patent - szyny montażowe (bez śrub) do instalacji dysków twardych. Rozwiązanie to zostanie także zastosowane w serii obudów BX. Przewidywana cena detaliczna brutto to: 545 zł.

[www.chieftec.com](http://www.chieftec.com)  
[www.action.pl](http://www.action.pl)

## Flatron po raz wtóry



Flatron LCD L1710M to pierwszy 17-calowy multimedialny monitor LCD oferowany przez firmę LG Electronics. Jest on

następcą 15-calowego modelu L1510M. Monitor L1710M, posiadający wyświetlacz TFT-LCD o wysokim kontraście, wyposażono we wbudowane głośniki stereo, mikrofon i zestaw słuchawkowy. Ma on szeroki kąt widzenia obrazu - w poziomie dochodzi do 160 stopni, natomiast w pionie do 140 stopni. Urządzenie dysponuje rozdzielczością 1280 x 1024 pikseli przy odświeżaniu wynoszącym 75 Hz. Dzięki krótkiemu czasowi reakcji, wynoszącemu 16 ms, na ekranie pojawiają się czyste i przejrzyste obrazy bez „smużenia”. Funkcja LightView umożliwia dostosowanie jakości i temperatury koloru do aktualnie wykonywanych czynności. Do dyspozycji użytkownika są też cztery ustawienia: dzień/noc, foto, tekst oraz film. Cena sugerowana przez producenta to 2429 zł.

[www.lge.pl](http://www.lge.pl)

2004 r. Rekomendowana cena detaliczna aparatu to 1499 euro.

[www.panasonic.pl](http://www.panasonic.pl)

### ■ Duże BenQ-i

Firma AB wprowadziła do oferty kolejne dwa nowe monitory LCD tej marki: FP731 oraz FP991. Duże i płaskie spodobać się osobom sporo piszącym (pivot w modelu FP991 umożliwia pisanie tekstu w pionie), projektantom, grafikom, a przede wszystkim graczom (aplikacje multimedialne, animacje, wideo itp.).

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

### ■ Dla kobiet

Wiosną tego roku na polski rynek trafią dwa nowe aparaty cyfrowe firmy Kodak - LS 743 oraz LS 753. Ich nowoczesny i wyjątkowy design został wykreowany z myślą o współczesnych kobietach. Oba modele to nie tylko unikatowy wygląd i dobra jakość obrazu, ale również prostota obsługi i większe możliwości dzielenia się zdjęciami z rodziną czy



PHOTON 304  
2 WARSTWY  
GAINWARD DLA GRACZY  
COUNTER-STRIKE'a

AUDIO DYSANA  
PERFEKCIJA  
MAGIK

CZERWIEC 2004



## Photon 304

Photon 304 to prosty kompaktowy aparat cyfrowy, zaprojektowany z myślą o codziennym użytkowaniu. Oferuje on bezkompromisową jakość zdjęć przy zachowaniu rozsądnej ceny. Photon 304 wyposażony jest w 3-megapikselową matrycę z interpolacją do 5 megapikseli. Daje on też możliwość nagrywania sekwencji wideo. Aparat jest całkowicie zautomatyzowany, a jego obsługa prosta i instynktowna. Z własnymi parametrami jest on idealny dla osób myślących o zakupie pierwszej cyfrowki. Posiada wbudowane 16 MB pamięci, a także pozwala na korzystanie z kart Secure Digital. Aparat zasilany jest dwoma bateriami alkalicznymi AA i charakteryzuje się wyjątkowo niskim poborem prądu. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 649 zł.

[www.mmv.pl](http://www.mmv.pl)

## 2 warstwy

Firma zaprezentowała jedną z pierwszych na świecie nagrywarek komputerowych zapisujących dane na dwuwarstwowych płytach DVD. Ilość informacji przechowywanych na jednym krążku zostanie podwojona – ponad 8,5 GB. Zostaną także zaprezentowane napędy komputerowe o najwyższej obecnie, bo szesnastokrotnej, prędkości zapisu dla płyt DVD. Nagrywarka wykorzystuje dwuwarstwowe, jednostronne płyty DVD+R. Taka pojemność nośnika DVD+R oznacza możliwość nagrania czterogodzinnego filmu DVD o najwyższej jakości lub danych mieszczących się na 13 płytach CD-ROM. Ważną zaletą dwustronnej nagrywarki DVD Philipsa jest możliwość nagrania obu warstw



płyty bez konieczności jej odwracania w czasie nagrywania. Jednocześnie Philips jest jedną z pierwszych na świecie firm, która wprowadza do sprzedaży dwuwarstwowy nośnik DVD+R o pojemności 8,5 GB.

[www.pr.philips.pl](http://www.pr.philips.pl)

[www.philips.com/newscenter](http://www.philips.com/newscenter)

## SHORTY

przyciśnięciem natychmiast po ich zrobieniu. Modele te przypominają niewielki telefon komórkowy, co pozwala zmieścić je w torebce, a nawet kieszeni koszuli czy marynarki. Można je bez żadnych obaw zabrać wszędzie tam, dokąd chcemy i gdzie dzieje się coś ważnego – na plażę, do sali koncertowej czy klubu. Są to bowiem aparaty dobre na każdą okazję i w każdej sytuacji. Sugerowana cena detaliczna aparatu LS 743 to 2099 zł, zaś LS 753 - 2399 zł.

[www.kodak.com.pl](http://www.kodak.com.pl)

## Canon fotoamatora

Canon poszerzył własną ofertę o trzy nowe modele cyfrowych aparatów fotograficznych: Canon Powershot S1 IS, Canon Powershot A75 i Canon Powershot A310. Ich wspólną cechą jest 3-megapikselowa matryca oraz przycisk Print/Share pozwalający na bezpośrednie drukowanie i przysyłanie zdjęć. Po podłączeniu przez USB do drukarki zgodnej ze standardem PictBridge lub Direct Print albo komputera przycisk Print/Share zaczyna świecić na niebiesko, a jego naciśnięcie

## Audio Dysana



Ostatnio w ofercie nośników pojawiły się dwie nowości. Pierwsza to płyta DVD+R marki Dysan o maksymalnej prędkości zapisu do 8x i pojemności 4,7 GB, zapakowana w pudełko typu Slim (po 5 sztuk). Cena detaliczna jednej płyty to ok. 6,5 zł brutto. Druga to płyta Audio Dysan CD-R 700 MB, pakowana w pudełko typu Slim o zmienionej szacie graficznej i w większych paczkach po 10 sztuk (do tej pory wyłącznie opakowania 5-płytowe). Cena detaliczna jednej płyty to ok.

1,85 zł brutto.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

powoduje wydrukowanie wyświetlanego zdjęcia lub jego automatyczny transfer do komputera.

[www.canon.pl](http://www.canon.pl)

## Philips bez projektorów

Royal Philips Electronics ogłosił decyzję o zaprzestaniu produkcji, dystrybucji oraz sprzedaży projektorów multimedialnych. Tym samym firma przestaje być niezależnym wytwórcą tego typu sprzętu. Philips podjął decyzję wycofania się z rynku projektorów multimedialnych, gdyż postanowił skupić się na rozwijaniu tych technologii wyświetlaczy, w których utrzymuje pozycję lidera, to jest plazmowej, LCD (ciekłych kryształów) oraz stosowanej w technologii LCOS (ciekły kryształ na krzemie). Równocześnie Philips będzie kontynuował działania prowadzące do umocnienia pozycji globalnego lidera w produkcji telewizorów płaskich (FLAT TV - LCD i plazmowych) oraz telewizorów projekcyjnych bazujących na technologii LCOS, zapewniającej wysoką rozdzielczość i jakość obrazu wyświetlanego na ekranach o dużej przekątnej.

[www.pr.philips.pl](http://www.pr.philips.pl)

[www.philips.com/newscenter](http://www.philips.com/newscenter)

## GAINWARD dla graczy Counter-Strike'a



Firma Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD i PENTAGRAM, podpisał umowę o sponsoringu z jednym z najsilniejszych klanów Counter-Strike'a w Polsce – SpecSter (2s). Klan będzie grać pod nazwą Pentagram. 2s. Mimo że tego rodzaju sponsoring jest popularny w świecie, firma MULTIMEDIA VISION jest pierwszą w Polsce firmą branży IT, która zdecydowała się na tego typu posunięcie. Na całym świecie organizowanych jest coraz więcej imprez, na które zjeżdżają się fani gier komputerowych po to, by współzawodniczyć ze sobą o tytuł najlepszego. Multimedia Vision ma na celu wypromowanie

polskiego klanu poprzez umożliwienie jego graczom udziału w wielu krajowych i międzynarodowych turniejach oraz dostępu do sprzętu najwyższej jakości. SpecSter należy do czołówki polskich klanów CS-a i ma na koncie wiele zwycięstw; ale co najważniejsze jeszcze wiele przed nim. Pierwszy skład zespołu będzie używać kart z serii GAINWARD FX PowerPack! Ultra/1100 TV/DVI (opisywana w tym numerze!). Zespół drugi grał będzie na kartach z serii GAINWARD FX PowerPack! Ultra/860 TV/DVI (chipset FX 5700, 128 MB RAM, taktowanie rdzenia: 425 MHz, częstotliwość pracy pamięci 550 MHz).

[www.mmv.pl](http://www.mmv.pl)

[www.specster.ico.pl](http://www.specster.ico.pl)



## MAGik

Veracomp wprowadził na rynek polski nowy model monitora MAG InnoVision. MAG 770PF Black adresowany jest dla graczy i amatorów filmów DVD. Posiada on bardzo dobre parametry wyświetlania obrazu oraz ciekawe funkcje sterowania: JAG™ oraz e-DVD. Jako jedyny monitor z serii PF zamknięty został w srebrno-czarnej ergonomicznej obudowie. Kontrola ustawień parametrów obrazu JAG™ pozwala na szybką i płynną regulację obrazu. Menu OSD udostępnia ustawienia jego koloru i geometrii oraz zawiera funkcję redukcji efektu Moiré'a w pionie i poziomie. Dodatkowym atutem urządzenia jest opatentowana przez producenta funkcja e-DVD, która obejmuje cztery zaprogramowane ustawienia, uruchamiane za pomocą przycisków na monitorze. Wśród nich są: ZOOM (powiększanie i zmniejszanie obrazu), VIVID (regulacja jasności i wyrazistości kolorów), WARM (natężenie barw ciepłych) i GOLDEN (ocieplenie obrazu). Dzięki tym multimedialnym właściwościom monitor ten jest atrakcyjną propozycją dla miłośników gier komputerowych oraz filmów DVD. Monitor dostępny jest w ofercie firmy Veracomp, zaś jego sugerowana cena detaliczna netto wynosi 579 zł.

[www.magi.com.pl](http://www.magi.com.pl)

## Perfekcja

EPSON Perfection 4870 Photo to wydajny skaner płaski, przewidziany do zadań profesjonalnych w fotografii i grafice – łączy on bogactwo możliwości i jakość skanera filmowego z elastycznością skanera płaskiego. Ponadto tworzy wysokiej jakości skany o rozdzielczości 4800 x 9600 dpi. Nowa technologia DIGITAL ICE sprawia, że skany z taśmy filmowej czy zdjęć papierowych przedstawiają najlepszą jakość, możliwą do uzyskania z oryginału. Ich gęstość optyczna 3,8DMax zaspokoili nawet najwyższe wymagania.

[www.epson-presse.de/pl](http://www.epson-presse.de/pl)



# Pracuj lub oglądaj



PRODUKT  
**CHIP**  
Wybór Czytelników  
2003 ROKU

## HD772V 17"

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| Kontrast                | 450:1                 |
| Jasność                 | 350 cd/m <sup>2</sup> |
| Czas reakcji            | 16 ms                 |
| Kąty widzenia           | 170/170°              |
| Głośniki stereofoniczne | 2 x 2,5W              |

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI).

Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER  – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

[www.magi.com.pl](http://www.magi.com.pl)

**MAG**  
INNOVISION

CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wąły Dwernickiego 11 paw. 17 I 18 tel. (34) 365 23 07, 365 11 63; KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, tel. (63) 245 76 54, 245 75 54; KRAKÓW POWER, ul. Batoiego 4, tel. (12) 632 96 77 lub 79; ŁÓDŹ PROFIT, ul. Sterlinga 27/29, tel. (42) 631 94 20; INFO-GLOB KOMPUTER, ul. Piotrkowska 125, tel. (42) 633 66 56 NOWY TARG AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, tel. (18) 264 62 24; POZNAŃ ACTION CT, ul. Krzywoustego 7, tel. (61) 875 55 35; RADOM CAPIT, ul. Bózniczna 3 lok 17, tel. (48) 363 88 55; RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 2, tel. (17) 853 51 63, 853 26 27; OPTeam SA, ul. Lśsa-Kuli 3, tel. (17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66; ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, tel. (91) 321 02 84, 322 39 79; TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, tel. (56) 645 45 60, 645 88 54; WARSZAWA FOKUS, ul. Szpitalna 4, tel. (22) 827 79 39; VIDEO-SAT, ul. Staniewicka 5, tel. (22) 814 16 04;



MACIEJ LEWCZUK - NIE BOJCIE SIĘ WODY!

# Woda chłodzone

Po dziś dzień do chłodzenia większości elementów komputera, które wydzielają duże ilości energii cieplnej (procesory, chipsety, układy graficzne, moduły pamięci) stosuje się radiatory, wspomagane niejednokrotnie wentylatorami.

**CORAZ** wyższe temperatury wymagają coraz potężniejszych elementów metalowych i większych oraz szybciej wirujących wiatraczków. Wszystkie zabiegi tak producentów, jak i użytkowników - szczególnie tych, którzy lubują się w podkręcaniu - sprawiają, że dźwięki, jakie wydaje tak chłodzony komputer, można porównać do tych suszarki lub odkurzacza.

Istnieją jednak sposoby, by niezbyt wysokim kosztem zapewnić odbiór ciepła z większości elementów zestawu komputerowego, a jednocześnie zapewnić niemal bezgłośnie pracę systemu chłodzenia. Tym rozwiązaniem jest chłodzenie wykorzystujące wodę w obiegu zamkniętym. Niezbyt wielką popularność tego typu systemów można tłumaczyć trzema argumentami.

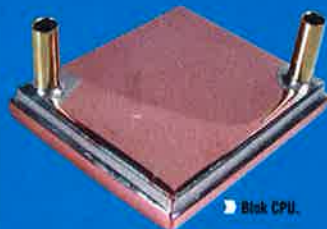
Po pierwsze, woda w komputerze to zabójstwo dla podzespołów (spiećia), po drugie, koszty zestawu (każdy element wart był niemal tyle, ile dobrej klasy radiator z wentylatorem), po trzecie, konieczność ingerencji w zestaw (demontaż oryginalnych radiatorów wiąże się z utratą gwarancji na podzespół).

Pierwszy argument jest najważniejszy, lecz przy obecnych systemach i przynajmniej odrobinie ostrożności oraz staranności przy montażu podzespołów, a także, gdy użytkownik będzie trzymał się ściśle instrukcji, ryzyko awarii jest właściwie zerowe.

Drugi argument postaram się obalić, prezentując poniżej pełny zestaw chłodzenia wodnego, składający się z najważniejszych podzespołów, za który zapłacicie tyle, ile za dobrej klasy radiator z wentylatorem. Trzeci argument pozostaje w mocy, lecz czy jest to przeszkoda dla overclockerów, którzy nieraz wymieniali radiatory lub wentylatory na większe i wydajniejsze.

Zestaw, który zaprezentujemy, produkowany jest w Polsce przez firmę CPC, a jego cena nie przekracza 240 zł.

**1** Podstawowym elementem jest blok wodny (od 39 zł), którego zadaniem jest odbieranie ciepła z procesora i przekazywanie go wodzie, podobnie jak czyni to radiator, oddając energię powietrzu. Jego konstrukcja jest bardzo prosta. Jest to zamknięte „pudełko”, w którego wnętrzu wydzielono specjalne kanały - nimi płynie woda. Tego typu blok wodny może chłodzić nie tylko procesor, ale także układy karty graficznej, chipset komputera, wnętrze zasilacza, a także dysku twardego.



Blok CPU.

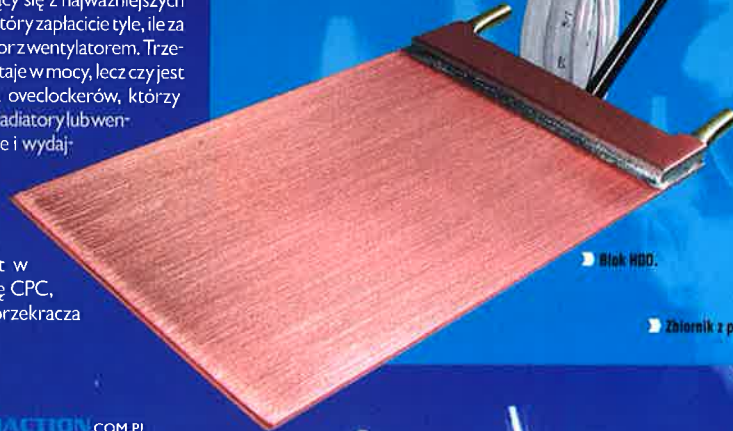


Blok Chipsetu.

**2** Kolejnym nie mniej ważnym podzespołem jest zbiornik z płynem chłodzącym, w większości przypadków jest to woda destylowana lub demineralizowana. W naszej sytuacji zawiera on dwie pompki rotacyjne (od 25 zł), z których jedna wypycha wodę do układu, a druga ją z niego wyciąga. Jest to swego rodzaju zabezpieczenie, dzięki któremu nawet gdyby jedna z nich odmówiła pracy, druga powinna sobie poradzić z obsługą zestawu. Ich praca jest na tyle cicha, że są niemal niesłyszalne. Pompki zasilane są bezpośrednio z sieci 230V. Najlepszym rozwiązaniem jest włączenie ich do listwy zasilającej komputer, dzięki czemu będą one uruchamiane jeszcze przed włączeniem komputera.



Blok VGA.



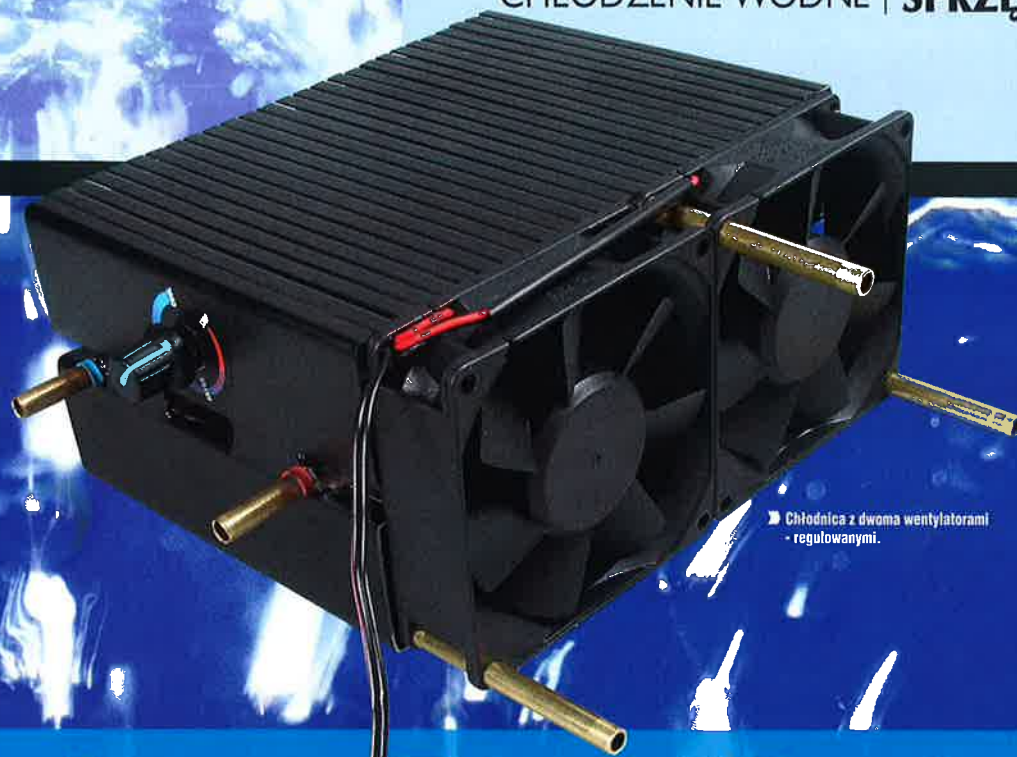
Blok HDD.

**3** Kolejny element może wydawać się zbędny, lecz w pewnych sytuacjach może okazać się niezastąpiony. Jest to chłodnica (od 99 zł), pozwalająca na oddanie energii cieplnej niesionej przez podgrzaną wodę powietrzu, przez co ochłodzona ciecz spłynie do zbiornika. Radiatory z blachy przymocowane są do metalowego korpusu zawierającego tor wodny, dzięki któremu woda zostanie lepiej schłodzona. Gdyby jednak zestaw miał zapewnić bezpieczną pracę nie tylko procesorowi, ale także karcie graficznej i chipsetowi (a nawet kilku dodatkowym urządzeniom), sam radiator może nie wystarczyć. Producent zamontował na dolnej powierzchni radiatora dwa wentylatory, których obroty regulowane są potencjometrem, a zasilanie pobierane jest z płyty głównej. Na potencjometrze zaznaczone są pola, na których wentylatory są wyłączone, pracują poniżej progu słyszalności oraz gdy rozkręcone są na maksimum.



Zbiornik z pompkami.





► Chłodnica z dwoma wentylatorami - regulowanymi.

**4** Następnym elementem są przewody silikonowe (rurki elastyczne), którymi łączymy wszystkie elementy zestawu. Oczywiście przy wyprowadzeniu ich na zewnątrz, gdzie najlepiej ustawić zbiornik oraz chłodnicę, pomoże otwór w komputerze (można wyjąć jedną z zaślepek złącza PCI) lub przejściówka umieszczona na śledziu. Oczywiście najlepiej zabezpieczyć połączenie metalowymi lub plastikowymi spinkami, które pozwolą bezstresowo pracować z tego typu zestawem.

**5** Ostatnim elementem są odpowiednie obejmy (od 5 zł), dzięki którym przymocujemy bloki wodne do procesorów, wykorzystując odpowiednie konstrukcje gniazd (dla AMD i Intel P4) kart graficznych i chipsetu, gdy te mają odpowiednie otwory.

► Pasta i klej termoprzewodzący.



► Polimer antygionowy.



► Zapienka AMD.



► Śledź z przetłokami.

► Zapienka chipsetu i VGA.

► Spinki (metal/plastik).

► Wskaźnik przepływu.

RĘCE DO GÓRY


CENY W DÓŁ  
PIENIĄDZE  
NA STÓŁ!

TYLKO  
49,90,-

microcom  
NETSTARTER

FAXMODEM ANALOGOWY

Zamów :

Tel: 0801 88 77 33

Koszt połączenia 0,35 zł z VAT niezależnie od czasu trwania rozmowy

SMS: ZAM.CA.M.dane adresowe  
na numer 7164 Koszt SMSa 1,22 zł z VAT

Internet:

http://netstarter.kikom.pl



» CENA: 1099 zł  
» PRODUCENT: Gainward  
» DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision,  
» WWW.GAINWARD.COM

» DANE TECHNICZNE:  
NAZWA: GF 5900XT FX PP! Ultra/1100XT TV/DVI GS  
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce FX 5900XT  
PAMIĘĆ: 128 MB DDR (2,8 ns)  
ZEGAR GPU/MEMORY: 390/700 MHz (450/780 Enhanced)

MAGISTRALA: AGP 8x, 4x  
WYJŚCIA DVI: tak  
WYJŚCIA VIDEO: tak  
WEJŚCIA VIDEO: nie  
DODATKOWE: niezbędne przewody i pakiet oprogramowania

MIKE-L - GEFORCE FX 5900XT TO JEST TO?

## Wyniki porównania

|                        | Firma<br>Nazwa       | Gainward<br>GF FX<br>5900XT<br>Standard | Asus<br>Radeon<br>9800 XT<br>Standard | Gainward<br>GF FX<br>5900XT<br>4 Anisotropy/<br>8 Anisotropy | Asus<br>Radeon<br>9800 XT<br>4 Anisotropy/<br>8 Anisotropy | MSI<br>FX 5900<br>Ultra<br>Standard |
|------------------------|----------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 3D Mark<br>2001 SE 330 | Default<br>Benchmark | 15233                                   | 17907                                 | 12357                                                        | 14105                                                      | 16362                               |
| 3D Mark<br>2003        | Default<br>Benchmark | 5671                                    | 6461                                  | 3697                                                         | 3592                                                       | 5932                                |
| UT 2003                | (1600)               | 132,81/74,77                            | 146,68/75,74                          | 74,25/57,02                                                  | 93,38/64,79                                                | 201,57/71,91                        |
| Codecreatures          |                      | 3708                                    | 3913                                  | 1834                                                         | 2601                                                       | 2882                                |
| Comanche 4             | (1600)               | 57,62                                   | 57,18                                 | 38,18                                                        | 49,28                                                      | 54,8                                |
| Aquamark 2             | (Min/Max/<br>Avg)    | 30,7/90,0/<br>56,8                      | 33,3/96,8/<br>60,8                    | 13,9/57,9/<br>26,2                                           | 21,4/65,8/<br>36,6                                         | 38,8/94,1/<br>63,9                  |
| Aquamark 3             | (FPS/<br>Triangles)  | 44,21/<br>13309217                      | 44,56/<br>13412401                    | 34,47/<br>10375695                                           | 38,56/<br>11607506                                         | x                                   |
| Gunmetal<br>Bench1     | (Min/Avg/<br>Max)    | 22,31/35,14/<br>70,87                   | 20,37/<br>29,54/60,04                 | 21,66/34,10/<br>65,94                                        | 25,22/39,01/<br>64,96                                      | 19,69/36,32/<br>63,98               |

Asus P4C800 Deluxe/2\*Kingmax 512 MB DDR/PIA 3.06 GHz



» Gainward FX PP! Ultra/1100XT TV/DVI GS to bardzo wydajna, a jednocześnie wyważona cenowo karta graficzna dla gracza.

# Gainward FX PP! Ultra/1100XT TV/DVI GS

Kiedyś pisaliśmy już o przydługich nazwach niektórych urządzeń, dlatego teraz o tym nie wspomina-  
my. Tekst będzie traktował o karcie graficznej, która zasługuje na szczególne zainteresowanie, choć  
nie jest ona najwydajniejsza, najtańsza ani najlepiej wyposażona w dodatki.

**GAINWARD** FX PP! Ultra/1100XT TV/DVI GS to konstrukcja wykorzystująca jeden z najnowszych układów graficznych, jakie wypuściła na rynek Nvidia, a mianowicie GeForce FX 5900XT. Po przeanalizowaniu specyfikacji układu można wyciągnąć wnioski, że jego architektura odpowiada tej, jaką mają inne karty z rodziny 5900. Kość jest po prostu wolniej taktowana i obsługuje wolniejsze pamięci. Zegary dla GPU i RAM-u wynoszą odpowiednio 390 i 700 MHz. Gainward, jak to ma w zwyczaju, dzięki dobremu chłodzeniu akceleratora i kości pamięci, a także oprogramowaniu Exper-Tool, zapewnił podkręcenie tych parametrów do wartości 450 i 780 MHz. W ten sposób karta jest jakby „fabrycznie przetaktowana”. Oczywiście otrzymujemy gwarancję poprawnego działania

tego urządzenia, mimo że całość działa o ponad 10 % szybciej. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by próbować wycisnąć z niej więcej, lecz tego typu operacje mogą sprawić, że gry będą działały co najwyżej 2-5% szybciej niż w trybie Enhanced.

**Wyjście TV także nie pozostawia wiele do życzenia, szczególnie w po-  
wiązaniu z niezłą kontrolą jakości obrazu,  
jaką zapewniają nowe sterowniki Nvidii  
(cyfrowe podbicie kontrastu, kolorów,  
jasności itp.).**

Co do dodatków, otrzymujemy stosowne przejściówki oraz pakiet sterowni-  
ków, wraz z programami obsługi, a  
także zestaw InterVideo WinDVD 4.  
Dystrybutor postarał się także o dołą-

czenie instrukcji obsługi w języku pol-  
skim, choć jej minusem jest to, że  
dotyczy ona kart z GeForce FX ogólnie  
i nie skupia się na tej, którą konkretnie  
mamy. Także dzięki firmie MMV każdy  
nabywca otrzyma w pudełku **pełną  
wersję gry Chrome**. Gwarancja na  
kartę (przypominam, że cały czas może  
ona działać w trybie Enhanced – pod-  
kreślona) wynosi **36 miesięcy**.

Podczas testów karty, która **kosztuje  
około 1099 złotych**, okazało się, że jest  
ona nadzwyczaj szybka. Z tabelki moż-  
ecie wyczytać różnice pomiędzy testo-  
wanym urządzeniem a Radeonem 9800  
XT, za który musimy zapłacić dużo wię-  
cej. Dla porównania umieściłem wyniki  
karty MSI FX 5900 Ultra, choć testy  
były wykonywane na starszych wersjach

sterowników (nadrobimy to w najbliż-  
szej przyszłości prezentacją różnicy  
pomiędzy tamtymi testami a tymi wy-  
konanymi na najnowszych wersjach  
sterowników).

Gainward FX PP! Ultra/1100XT TV/DVI  
GS to karta, którą **można kupować w  
ciemno**, jeśli tylko dysponujemy kwotą  
1100 złotych. Zakupiona konstrukcja  
odpłaci się wysoką wydajnością, stabilną  
pracą oraz dobrą jakością obrazu w 2D  
i 3D. Zaś 36-miesięczna gwarancja po-  
zwoli cieszyć się nią w komfortowych  
warunkach. **[CDA]**



\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

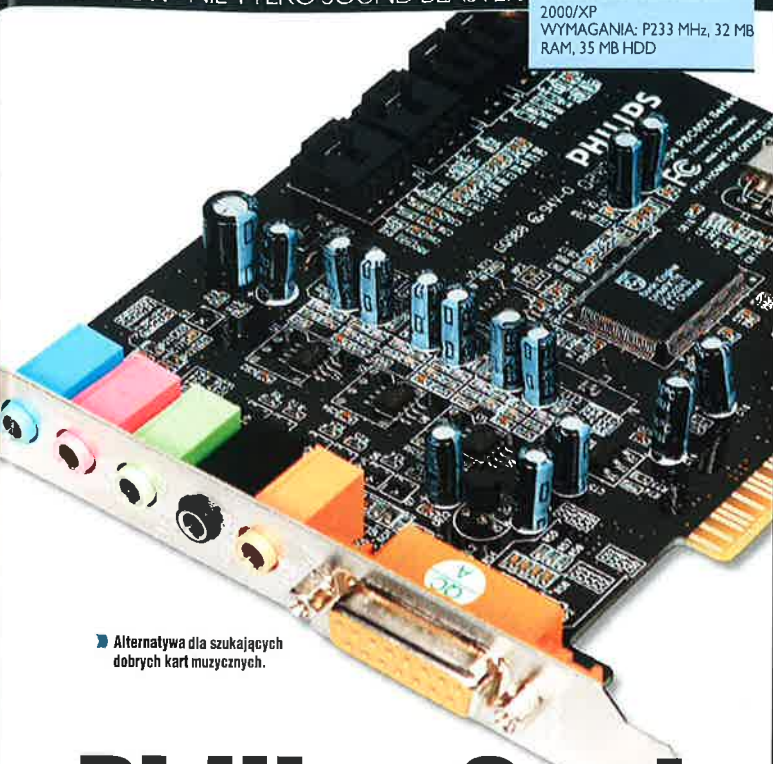


## PHILIPS SONIC EDGE 5.1

CENA: 199 zł  
 DOSTARCZYŁ: Philips Polska  
 PODOBNE: Terratec Aureon 7.1 Space #13/2003  
 WWW.PHILIPS.PL  
 CDACTION.PL/7X-7

DANE TECHNICZNE  
 TYP KARTY: PCI  
 TRYB DUPLEX: pełny duplex  
 NAGRYWANIE: 16 bit/44 kHz  
 ODTWARZANIE: 16 bit/48 kHz  
 PORTY: Line in, mikrofon, 3xjack  
 głośniki, Midi  
 SYSTEM: Windows 98 SE/Me/2000/XP  
 WYMAGANIA: P233 MHz, 32 MB RAM, 35 MB HDD

SECTOR - NIE TYLKO SOUND BLASTER



Alternatywa dla szukających dobrych kart muzycznych.

# Philips Sonic Edge 5.1

Jak widać, nie tylko liderzy w produkcji kart muzycznych mają coś do powiedzenia.

**OD PEWNEGO** czasu na rynku dla graczy można zaobserwować ruch związany z produkcją średniej klasy kart muzycznych. Powoli przełamany jest mit o wyższości kart muzycznych serii Sound Blaster nad konkurencją.

Wprowadzona niedawno do oferty Philipsa karta muzyczna Sonic Edge 5.1 oferuje użytkownikowi sporo możliwości i efektów. Między innymi zastosowano tutaj efekt Qsizzle, czyli wzmocnienie środkowej i wysokiej częstotliwości, oraz QRumble - wzmocnienie niskiej częstotliwości dźwięku. Karta wspiera również dźwięk przestrzenny 3D i współpracuje z EAX 2.0 i A3D 1.0.

Na śledziu znajdziemy tu 6 wyjść, nieśmiertelne już Midi, wejście liniowe i mikrofonowe oraz 3 wyjścia dla przednich, tylnych oraz środkowych głośników. Możliwe jest również podpięcie zestawu kolumn 4.1, w którym wyjście dla głośnika centralnego zmienia nieco zastosowanie. Wewnątrz komputera za pomocą analogowego przewodu możemy podpiąć 4 urządzenia - odpowiednio: wejścia Aux, CD, S/PDIF1, S/PDIF2.

Wrażenia z samego użytkowania karty są mieszane. Zaraz po zmianie karty w komputerze zauważyłem, że dźwięk w słuchawkach jest wyraźniejszy. Podobne odczucie odczuwałem w chwili podłączenia odpowiedniego zestawu głośników. Za jakość dźwięku stawiam plus. Nieco gorzej ma się sytuacja w przypadku oprogramowania i sterowników. Przy włączonej grze zmiana chociażby suwaka w equalizerze powodowała dość często „przesunięcie się” dźwięku w stosunku do akcji gry. Możliwe, że efekt taki zaistniał tylko na moim komputerze - jednak żadna reinstalacja sterowników nie pomogła, a jedynym wyjściem z tej sytuacji było ponowne uruchomienie gry. I to właściwie jedyny minus produktu. [CDA]



## GAINWARD PowerPack! FX

"Golden Sample"

- overclocker's dream



**Ultra/1800 XP "Golden Sample"**  
 procesor: GeForce FX 5950 Ultra  
 pamięć: 256 MB / 2.0 ns / 256 bit  
 taktowanie procesora: 500 MHz  
 taktowanie pamięci: 1000 MHz



**Ultra/1100XT TV/DVI "Golden Sample"**  
 procesor: GeForce FX 5900 XT  
 pamięć: 128MB / 2.8 ns  
 taktowanie procesora: 450 MHz  
 taktowanie pamięci: 780 MHz



**Ultra/960 TV/DVI/DVI "Golden Sample"**  
 procesor: GeForce 5700 Ultra  
 pamięć: 128MB DDR III / 2.0 ns  
 taktowanie procesora: 500 MHz  
 taktowanie pamięci: 1000 MHz

Do każdej z powyższych kart dołączono między innymi pełną wersję gry Chrono PT!

Produkty marki GAINWARD cieszą się uznaniem na całym świecie, co potwierdza szereg prestiżowych nagród przyznanych również przez polską prasę branżową.



**GAINWARD**  
 Po prostu szybciej...

MULTIMEDIA VISION  
 02-225 Warszawa, Emaliowa 2B

tel. (022) 338 9000  
 www.gainward.pl



► CENA: 268 zł  
► DOSTARCZYŁ: Creative Labs Ltd.  
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa  
tel. (022) 853 02 66  
► PODOBNE: klawiatura #5/2004  
► WWW.CREATIVE.PL

► DANE TECHNICZNE:  
PRODUCENT: Creative  
NAZWA: Desktop Wireless 8000  
ZASILANIE: 2xAA (myszka) +  
2xAA (klawiatura)  
LICZBA DODATKOWYCH

KLAWISZY: 20 + kółko przewijania  
ZASIĘG: 1,8 metra  
(w testach było lepiej)  
CZUŁOŚĆ MYSZKI: 800 dpi  
Pracuje z Windows 98/Me/2000/XP

► CENA: 694 zł  
► DOSTARCZYŁ: Logitech Polska  
► PODOBNE: Kinyo VS-500R #4/2004  
Creative Inspire TS400 #4/2004  
► WWW.LOGITECH-SKLERPL

► DANE TECHNICZNE  
LICZBA GŁOŚNIKÓW: 7 szt.  
LICZBA GŁOŚNIKÓW SATELITARNYCH: 6 szt.  
GŁOŚNIK NISKOTONOWY  
(SUBWOOFER): tak (dwukomorowy)  
MOC GŁOŚNIKA SATELITARNEGO RMS: 7,5 W  
MOC GŁOŚNIKÓW CENTRALNYCH RMS: 8 W  
MOC GŁOŚNIKA NISKOTONOWEGO: RMS 24 W  
ŁĄCZNA MOC ZESTAWU RMS: 70 W  
ZEWNETRZNY WZMACNIACZ DŹWIĘKU: nie  
REGULACJA TONÓW: tak  
PILOT: tak (wbudowany w głośnik)  
WYJŚCIE SŁUCHAWKOWE: tak  
WEJŚCIE SYGNAŁU CYFROWEGO: nie  
MATERIAŁ OBUŁOWY SUBWOOFERA: drewno  
WERSJA PRODUKTU: BOX  
TYP ZASILACZA: zewnętrzny  
WYPOSAŻENIE DODATKOWE: przejściówka do konsoli PlayStation, Xbox i GameCube

MARCHEWA - ŚWIETNY, ALE NIE DO GRANIA

SECTOR



► Zestaw Creative'a fajnie się prezentuje i całkiem niezłe działa. Szkoda tylko, że myszka działa zbyt niepewnie, by można ją było polecić fanom szybkich gier, np. FPS.

## Creative Desktop Wireless 8000

Myszka, klawiatura, monitor, audio, sieć, drukarka, zasilanie - płątanina kabli murowana, ale dzięki urządzeniom bezprzewodowym coraz większej ich liczby można się pozbyć. Prym wiodą tu pozabawione kabli myszki oraz klawiatury, często sprzedawane w zestawach. Jeden z takich zestawów mieliśmy okazję testować.

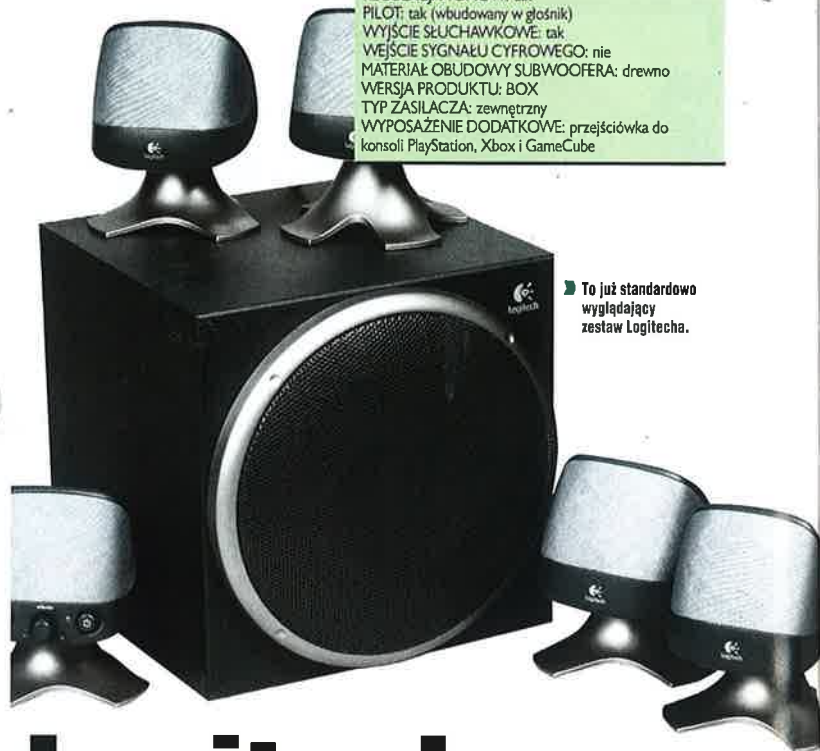
**W SPORYM** pudle znajduje się wszystko, co niezbędne do uruchomienia zestawu, łącznie z kompletem baterii (4xAA - po dwie do klawiatury i myszki). Konfiguracja jest banalna: naciskamy przycisk na odbiorniku, potem na myszce - odbiornik miga na niebiesko, a gdy skończy, powtarzamy to samo z klawiaturą. Odbiornik świeci także bardzo jasno (co może w nocy ciut przeszkadzać) w czasie normalnej pracy (po naciśnięciu klawiszy czy ruszeniu myszką) - ale można go schować np. pod biurkiem.

Klawiatura jest bardzo przyjemna w dotyku i wyposażona w 20 ekstra klawiszy oraz kółko przewijania. Funkcje klawiszy można zmienić w dołączonym oprogramowaniu, które dodatkowo w okienku wyświetla stan CapsLocka, NumLocka oraz ScrollLocka - klawiatura została niestety odpowiednich diod pozbawiona.

Myszka (dwa przyciski plus robiące za trzeci kółko) dobrze leży w dłoni i mimo dość dużej wagi (baterie), nie można narzekać na jej ergonomie. **Niestety** ma

ona problemy z ruchem. Nawet w porównaniu do najtańszej przewodowej optycznej myszki Logitecha brakuje jej płynności (szczególnie odczuwane w grach FPS), ma także dużo większe wymagania co do podłoża - na standardowo przeze mnie używanej podkładce zbyt często nie chwytała ruchu.

Sumaryczna ocena zestawu zależy przez to mocno od jego przeznaczenia. **Do gier nadaje się średnio**, ale przy chodzeniu po sieci, oglądaniu filmów (przyciski multimedialne oraz możliwość korzystania z klawiatury jak z pilota) czy innych prac „biurowych” zestaw sprawował się bez zarzutu. **[CDA]**



► To już standardowo wyglądający zestaw Logitecha.

## Logitech X-620

Jeszcze nie tak dawno w naszych domach zadowolił się system głośników 5.1, a już powoli producenci zaczynają nas kusić jeszcze większą liczbą głośników.

**CZY TO** nie dziwi, jak szybko technologia goni - jeszcze nie tak dawno większość użytkowników PC cieszyła się, że komputer potrafi odtworzyć cokolwiek w stereofonicznych "brzęczkach". Dziś, by odsłuchać pliki MP3, musimy przebudować pokój i dodatkowo obłożyć każdy jego kont odpowiednim głośnikiem.

Logitech X-620 to zestaw 6.1, czyli sześć głośników satelitarnych - których, tak nawiasem mówiąc, obudowa nie zmieniła się od dawien dawna - oraz stosunkowo niewielki subwoofer. Należy przyznać, że ten niewielki głośnik basowy oferuje stosunkowo dużą moc "burzenia ścian" - zresztą jest to dość charakterystyczne dla zestawów Logitecha. Należy tutaj zaznaczyć, że przy budowie głośnika niskotonowego wykorzystano drewno, co przekłada się odpowiednio na samą jakość basu.

Przy testach nie było najmniejszego rozczarowania - bas rozpoczął pracę już przy 20 Hz, natomiast dla głośników satelitarnych brakło skali - dźwięk

był bardzo dobrze słyszalny, nawet przy 20 kHz. Taki zakres z pewnością zadowoli większość użytkowników.

Dodatkowo, co powinno ucieszyć użytkowników konsol, dołączono tu przejściówkę. Zmienia ona doprowadzony przez chinche sygnał stereo na jego kwadrofoniczny odpowiednik.

**Zestaw X-620 to bardzo udana konstrukcja.** Jedyną rzeczą, jaka osobiście mi się nie podobała, był fakt, że wyjście słuchawkowe całkowicie omija wzmacniacz - sterowanie głośnością słuchawek odbywa się bezpośrednio z karty muzycznej. **[CDA]**





# EIZO FLEXSCAN L557

■ CENA: 2999 zł  
 ■ PRODUCENT: Eizo  
 ■ DOSTARCZYŁ: Alstor Sp. J.  
 tel. (0 22) 675 55 15  
 ■ WWW.EIZO.COM

■ DANE TECHNICZNE  
 NAZWA: FlexScan L557  
 MATRYCA: 17" TFT  
 ROZDZIELCZOŚĆ NOMINALNA:  
 1280 na 1024 punkty  
 WIELKOŚĆ PŁAMKI: 0,264 mm  
 WAGA: 5,6 kg  
 WYMIARY: 368x375-425x198 mm  
 KONTRAST: 500:1  
 JASNOŚĆ: 250 cd/m<sup>2</sup>  
 CZAS REAKCJI: 25 ms  
 KĄT WIDZENIA: 170 x 170 stopni  
 WEJŚCIA: analogowe (D-Sub),  
 cyfrowe (DVI-D)  
 DŹWIĘK: analogowe, stereofoniczne, 2x1 W  
 INNE: regulowana wysokość  
 DODATKI: przewody D-SUB, DVI,  
 minijack (stereo), sterownik do Windows i programy obsługi (kalibracja kolorów, ustawianie jasności i kontrastu), instrukcja obsługi po polsku

TECHNICK - 17-TEK CIĄG DAŁSZY...



■ EIZO FlexScan L557 to dopracowany, ale i niezbyt tani monitor LCD.

## EIZO Flex Scan L557

Dwa miesiące temu, w numerze 4/2004, opisywałem monitor Eizo, model L550. Otrzymał on noty niższe od porównywanego z nim monitora Samsung SyncMaster 174T. W modelu Eizo L557 rozwiązano kilka wad poprzednika, ale...

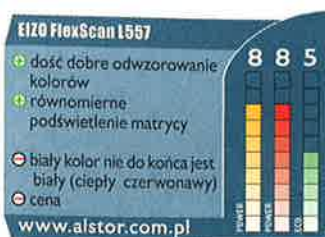
**MOŻE** to dziwne odczucie, ale uważam, że obraz jest lepszy, szczególnie pod względem oglądanych czerni i szarości. Są one głębsze i dzięki temu gry czy filmy stają się dużo ciekawsze i ładniejsze w odbiorze. Do oglądania filmów nawet w kilka osób predysponuje tę konstrukcję także **duży kąt, z jakiego obraz widoczny jest bez zbyteknych przekłamań kolorów.** Szkoda, że zrezygnowano w tym modelu z funkcji automatycznego doboru kontrastu i jasności, gdyż w poprzedniku całkiem dobrze się ona sprawowała.

Niska bezwładność matrycy **nie ma powoduje efektu smużenia** (występuje on na niektórych CRT ze słabą powłoką luminoforu), co pozwala bez większego zmęczenia oglądać filmy z szybką akcją lub grać w gry FPS czy samochodówki.

Sygnal wideo dostarczany może być z karty graficznej poprzez złącze D-SUB lub DVI. Monitor posiada także wbudowane głośniczki stereofoniczne, lecz nadają się one do odsłuchi-

wania komunikatów Windows lub niezbyt głośnej muzyki z CD czy aby podczas wideo-konferencji słuchać interlokutora. Do gier lub gdy ktoś potrzebuje głośniejszych wrażeń słuchowych, lepsze będą zewnętrzne kolumny. Użytkownik może regulować wysokość panelu względem biurka oraz jego nachylenie.

Monitor EIZO FlexScan L557 może się podobać, choć jego cena raczej nie sprawi, że do sklepów pobiegą użytkownicy pragnący 17 cali i płaskiego obrazu. Jeśli jednak ktoś ma niemal 3000 złotych do wydania na monitor, może rozważyć zakup tego typu konstrukcji. [CDA]



\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



widzisz aparat - myślisz **photon**



digital performance

**PHOTON**  
**434**

4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 4x zoom cyfrowy



Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:  
 MI II TIMENIA VISION tel. (022) 338 8000 www.pentagram.pl





**■ CENA:** 1037 zł  
**■ DOSTARCZYŁ:** INTONEO  
 ul. Wrocławska 2a, 01-490 Warszawa  
**■ WWW:** INTONEO.COM  
**■ PODOBNE:** MSI Mega Stick 1 (CDA#01/2004)

**■ DANE TECHNICZNE:**  
**PRODUCENT:** iRiver  
**NAZWA:** IFP-380T  
**POJEMNOŚĆ:** 128 MB  
**PODŁĄCZENIE:** kabel USB  
**RADIO FM:** stereo  
**DYKTAFON:** z możliwością nagrywania radia, regulowana jakość  
**SŁUCHAWKI:** dołączone  
**WYMIARY:** 91 x 35 x 26,7 mm  
**WAGA:** 35 g (bez baterii)  
**DODATKOWE:** smycz, kabel audio

**QN'IK - MAŁE I DROGIE**


**■ Zwyczajna plastikowa obudowa, niezbyt wygodny interfejs - mogło być lepiej.**

# iRiver iFP-380T

Przenośne odtwarzacze mp3 wciąż są ciekawymi technozabawkami dla wybranych. Testowany przeze mnie nowy model tego na pewno nie zmieni.

**IFP-380T** to kolejny mały kombajn - pozwala na słuchanie radia, mp3 oraz może służyć za dyktafon. Brak wyjścia na mikrofon dyskwalifikuje go raczej jako narzędzie do profesjonalnych zastosowań, ale dla amatorów jest jak znalazł. Warto zaznaczyć, że zapisuje pliki w swoim formacie rec, które wielkością niczym nie różnią się od mp3, przez co czas nagrań może być naprawdę długi (ponad 30 godzin dla jakości 8 kbps).

Oczywiście główną jego funkcją jest odtwarzanie muzyki. Ta może być zapisana w formatach mp3, wma i asf. Dużym plusem jest to, że na jednej baterii AA player działa nawet 20 godzin. Nie zabrakło również kabla audio, dzięki któremu odtwarzacz może zapisywać muzykę prosto z płyty.

Player komunikuje się z komputerem za pomocą standardowego kabla USB 1.1. Zapewnia to dużą wygodę i w miarę szybkie przesyłanie danych - warto zaznaczyć, że iFP-380T może też służyć jako przenośny dysk. Nie jest to jednak zbyt wygodne, bo nie można nic do niego wgrać bez specjalnego oprogramowania - Windows rozpoznaje go jako „inne urządzenie”, nie nowy dysk. Nie wiedzieć czemu, nie da się za to przeno-

sić plików muzycznych - można je tylko ściągnąć na urządzenie lub skasować.

Wszystko pięknie, ale zabawka ma również wady. Przede wszystkim cena - 1037 zł. Poza tym ten sprzęt... śmiesz. Nie jest to żadna wyrafinowana przenośnia - on po prostu, najzwyczajniej w świecie cuchnie. Może ten zapach wywierze po jakimś czasie, ale początkowo użytkowanie playera nie było zbyt przyjemne.

Mimo dużych możliwości, nie polecam jeszcze zakupu tego typu sprzętu, jeśli ktoś naprawdę bardzo go nie potrzebuje. Odtwarzacze mp3 będą taniały, a konkurencja na rynku sprawi, że zyskają dużo nowych opcji. Zaś wydawanie w tym momencie więcej niż 1000 złotych na taką zabawkę uważam wręcz za fanaberię. **[CDA]**



**■ CENA:** 588 zł  
**■ DOSTARCZYŁ:** Bestcom  
 tel. (0 61) 664 99 99  
**■ WWW:** BESTCOM.COM.PL  
**■ PODOBNE:** LG GSA-4081B #5/2004

**■ DANE TECHNICZNE:**  
**PRODUCENT:** MSI  
**NAZWA:** DR8-A  
**ZAPIS CD-R/RW:** do 40x/24x  
**ZAPIS DVD+R/RW:** 4x/4x  
**ZAPIS DVD-R/RW:** 4x/2x  
**OBŚŁUGA HD-BURN:** jest  
**ODCZYT CD-R/RW:** 40x/24x  
**ODCZYT DVD+R/RW+R/RW:** 8x  
**ODCZYT DVD-ROM:** 12x  
**BUFOR:** 2 MB  
**PROGRAMY:** Nero, Sonic MyDVD 4.5, PowerDVD 5  
**DODATKOWE:** przewód audio, śrubki

**MAXIO - DVD SZTURMUJE RYNEK!**


**CD ACTION**  
 Za dobre parametry  
 użytkowe i bogactwo  
 funkcji dodatkowych  
 (HD-Burn).



**■ Multinagrywarka DVD i CD od MSI.**

# MSI DR8-A

W moje łapki dostała się multinagrywarka DVD od MSI. Okazało się, że testy napędu DR8-A musiałem powtórzyć trzykrotnie. Dzięki temu dowiedziałem się, że początkowo dobry napęd okazał się jeszcze lepszym.

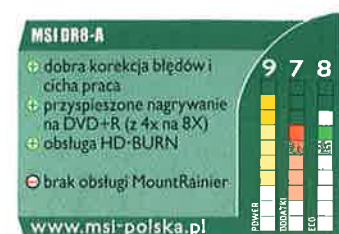
**OPERACJE** te zmuszony byłem wykonać, gdyż przed napisaniem niniejszego artykułu pojawiły się w odstępach dwudniowych dwa nowe firmware'y do nagrywarki. Dzięki pierwszemu poprawiła się obsługa niektórych nowych nośników DVD-R, a dzięki drugiemu także korekcja błędów, która i tak stała na przysłowiowym poziomie, a także napęd lepiej radził sobie z przechodzeniem i odczytem drugiej warstwy płyt z danymi i filmami. Korekcja błędów nie poprawiła się znacznie, lecz w porównaniu do testowanego miesiąc wcześniej LG stała na znacznie lepszym poziomie, niemal dorównując najlepszym nagrywarkom CD-R/RW.

Ważnym czynnikiem, jaki przemawia na korzyść konstrukcji MSI, jest jej dość cicha praca zarówno podczas odtwarzania, jak i wypalania danych na krążkach CD-R/RW, jak i DVD+R/RW. Ciekawostką jest fakt, że napęd nagrywał płytki DVD+R oznaczone faktorem 4X z prędkością 8X, przy czym nie zanotowano żadnych błędów po wypaleniu. Niektóre napędy tego typu nie oferowały takiej możliwości. Napęd pozwala na

wykorzystanie technologii HD-BURN (na krążku 700 MB zapisuje 1400 MB!) **[cdaction.pl/1x=4]**

Dzięki pakietom Nero Burning Rom (na płycie jest też PowerDVD 5) oraz Sonic MyDVD 4.5 można niemal w pełni wykorzystać możliwości napędu, tworząc kopie ważnych danych, wypalić krążek z muzyką, czy zarchiwizować wyniki pracy.

Nagrywarka MSI DR8-A z najnowszą dostępną wersją firmware (1.43D) działa w pełni zadowalająco. Niewiele pozostaje do poprawy, a że jest to stosunkowo nowy napęd, nie można wypowiedzieć się o jego niezawodności, choć producent udziela 2-letniej gwarancji. **[CDA]**



Testy wykonano na nośnikach TDK!



# ASUS A7N8X-E DELUXE

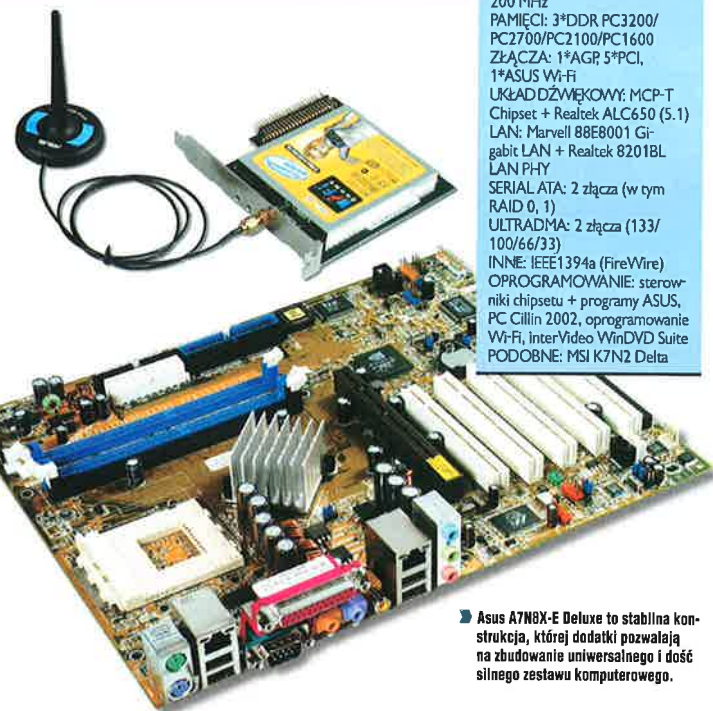
- CENA: 530 zł
- PRODUCENT: ASUS
- DOSTARCZYŁ: ASUS Polska
- WWW.ASUS.COM.TW

## DANE TECHNICZNE

NAZWA: A7N8X-E Deluxe  
CHIPSET: Nvidia nForce2 Ultra 400 + MCP-T  
PROCESORY: AMD Duron, Athlon, Athlon XP  
PODSTAWKA: Socket A  
MAGISTRALE: 400/333/266/200 MHz  
PAMIĘCI: 3\*DDR PC3200/PC2700/PC2100/PC1600  
ZŁĄCZA: 1\*AGP 5\*PCI, 1\*ASUS Wi-Fi  
UKŁAD DŹWIĘKOWY: MCP-T Chipset + Realtek ALC650 (5.1)  
LAN: Marvell 88E8001 Gigabit LAN + Realtek 8201BL LAN PHY  
SERIAL ATA: 2 złącza (w tym RAID 0, 1)  
ULTRADMA: 2 złącza (133/100/66/33)  
INNE: IEEE1394a (FireWire)  
OPROGRAMOWANIE: sterowniki chipsetu + programy ASUS, PC Cillin 2002, oprogramowanie Wi-Fi, InterVideo WinDVD Suite  
PODOBNE: MSI K7N2 Delta

■ Asus A7N8X-E Deluxe to stabilna konstrukcja, której dodatki pozwalają na zbudowanie uniwersalnego i dość silnego zestawu komputerowego.

## MIKE-L - LUKSUS POSIADANIA



# Asus A7N8X-E Deluxe

Mimo że firma AMD skupiła się głównie na promowaniu platformy AMD64 tak dla komputerów biurkowych, jak i przenośnych, nie zaprzestała dostarczania użytkownikom układów XP w wymienionych wyżej wersjach (biurkowa i przenośna).

**PRODUCENCI** płyt głównych także nie zaprzestali udoskonalania platform dla procesorów z rodziny XP. Asus A7N8X-E Deluxe to płyta zbudowana przy wykorzystaniu najnowszej wersji chipsetu Nvidii, a mianowicie Nforce2 400 z mostkiem południowym MCP-T. W pudełku znajdziemy prócz samej płyty i kompletu potrzebnych przewodów IDE i dość rzadko wykorzystywanych obecnie FDD, także łączy Serial ATA, wraz z ciekawie zaprojektowaną przejściówką zasilającą dla tego rodzaju napędów. Na dwóch zaślepkach (śledziach) umieszczono dodatkowe porty USB (4 na płycie i 2 na tylnych złączach) oraz dwa IEEE 1394 (małe i duże).

Ważnym dodatkiem jest karta wraz z anteną pozwalające na połączenie komputera z siecią Wi-Fi. Oprogramowanie pozwala na bardzo łatwą konfigurację, a zaawansowani użytkownicy mają dostęp do wielu ciekawych opcji dodatkowych.

Płyta sprawowała się bez zarzutu, pracując bardzo stabilnie. Nie zdarzył się żaden przypadek zawieszenia się, czy

problemów z transferami danych. Jedynie z podkręcaniem procesorów do bardzo wysokich zegarów może być problem, gdyż ustawienie napięcia zasilania pamięci jest dość ograniczone, jedynie 2.6, 2.7 i 2.8 V. Maksymalne zasilanie procesora to 1.85 V. Na konkurencyjnej konstrukcji wykorzystującej także chipset Nvidii udało nam się wycisnąć trochę więcej.

Asus A7N8X-E Deluxe to bardzo stabilnie pracująca platforma dla procesorów AMD. Dodatki sprawiają, że przy obecnym poziomie cenowym staje się konstrukcją godną rozważenia przy kompletowaniu zestawu komputerowego. [CDA]



\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

# CERBERUS ADSL



## Łączy i dzieli bezpiecznie

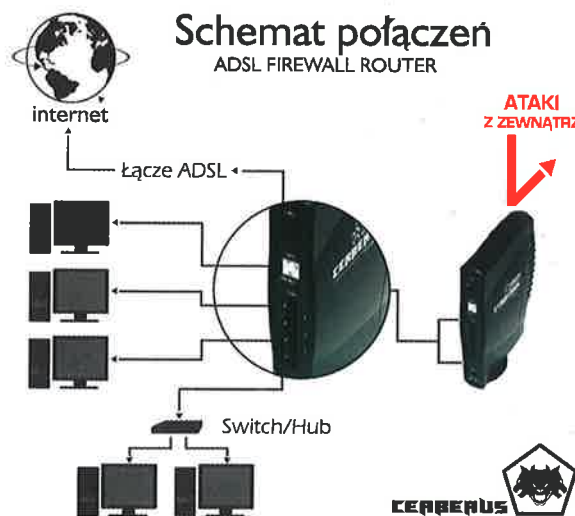


### PENTAGRAM Cerberus ADSL

...to wielofunkcyjne urządzenie sieciowe, służące do podłączenia lokalnej sieci Ethernet do Internetu za pośrednictwem szerokopasmowego łącza internetowego typu ADSL (np. Neostrada+). Cerberus ADSL posiada wbudowany modem ADSL, dzięki czemu nie jest konieczne wykorzystywanie dodatkowego urządzenia.

Dzięki wbudowanemu 4-portowemu switch-owi 10/100Mbps szybko podłączysz kilka komputerów do sieci Internet, a zastosowanie serwera DHCP pozwoli Ci uniknąć konfiguracji połączeń na każdym z komputerów. Jeżeli potrzebujesz podłączyć do sieci komputer nie wyposażony w kartę sieciową, zrobisz to z łatwością przy użyciu wbudowanego portu USB.

Dzięki wykorzystaniu wbudowanej "zapory ogniowej" (ang. Firewall) zabezpieczysz swoją sieć przed atakami z sieci Internet.



### Dane techniczne:

- ❶ wsparcie NAT/NAPT dzięki któremu wielu użytkowników może jednocześnie korzystać z tego samego publicznego adresu IP
- ❷ 4-portowy koncentrator przełączający (ang. switching hub)
- ❸ wsparcie dla protokołów PPPoE, PPPoA oraz stałego IP, które są najczęściej wykorzystywane w szerokopasmowym dostępie do Internetu
- ❹ Firewall oraz NAT, filtrowanie pakietów, filtrowanie zawartości
- ❺ filtrowanie adresów URL, SPI (Stateful Packet Inspection) oraz blokowanie ataków typu DoS (Denial of Service) natychmiastowe informacje o atakach oraz "dziennik bezpieczeństwa"
- ❻ wbudowany Klient VPN PPTP, IPsec (AH oraz ESP), DES, 3DES oraz IKE
- ❼ łatwy w obsłudze graficzny interfejs użytkownika służący do konfiguracji urządzenia z komputera w sieci lokalnej lub Internet (dostęp do konfiguracji poprzez przeglądarkę stron internetowych)
- ❽ serwer DHCP, służący do automatycznej konfiguracji komputerów w sieci lokalnej (przydział adresów IP)
- ❾ wsparcie dla wielu algorytmów ALG (Application Level Gateway)
- ❿ przekazywanie DNS oraz obsługa dynamicznego DNS (DDNS)
- ⓫ serwer Wirtualny oraz strefa zdemilitaryzowana pozwalające na dostęp do serwerów znajdujących się w sieci lokalnej
- ⓬ wspierane protokoły ADSL: ADSL full-rate T1.413 Issue 2, ITU-T G.992.1 (G.dmt), G.992.2 (G.lite) oraz G.994.1 (G.hs)

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:

MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000

www.pentagram.pl



# W PRENUMERACIE TANIEJ!

## wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy

CD Action z CD **w cenie 174 zł**  
z DVD **w cenie 182,40 zł**

Za 12 wydań kupionych w kiosku  
zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę  
**oszczędzasz aż 48 zł**  
i dostaniesz PREZENT

## wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy

CD Action z CD **w cenie 99 zł**  
z DVD **w cenie 103,20 zł**

Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz  
111 zł, zamawiając prenumeratę  
**oszczędzasz 12 zł**

**Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!**

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

Wybieram następujący wariant  
prenumeraty, nr:

w cenie

Wybieram następujący prezent, nr:

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy:

Miejscowość:

Kraj:

Telefon kontaktowy:

e-mail:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty:

Data ważności karty (miesiąc - rok):

Wyszedłem zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. ul. Młocznia 1, 04-035 Warszawa  
moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawiania.

Data i podpis:

### ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA  
2. telefonicznie, 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem [prenumerata@bauer.pl](mailto:prenumerata@bauer.pl)

oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu,  
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:

<http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową  
lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.  
Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty  
za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z  
wybrany prezent przekroczyć założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie  
prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości.

Uwaga płyta DVD - tylko w wydaniach parzystych, płyta CD - w wydaniach  
nieparzystych.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez  
Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31 do 36 oraz 517 05 80

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest  
realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy  
odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy  
oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej  
[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl). W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują  
terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego  
okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania  
prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa,  
ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19,  
532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie  
<http://www.ruch.pol.pl>



**każdy kto zamówi prenumeratę na rok otrzyma PREZENT!**

# NOWOŚĆ!

## PRENUMERATA W PAKIECIE Z PC FORMALTEM

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.



### wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy

CD Action z **CD** + PC Format

**w cenie 290 zł!**

CD Action z **DVD** + PC Format

**w cenie 299 zł!**

Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet

**oszczędzasz aż 134,80 zł!**

i dostaniesz PREZENT

### wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy

CD Action z **CD** + PC Format

**w cenie 149 zł!**

CD Action z **DVD** + PC Format

**w cenie 153 zł!**

Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę

**oszczędzasz 63,40 zł!**

Przy zamówieniu prenumeraty rocznej **OTRZYMASZ PREZENT,** wybierz jedną z poniższych propozycji!



1

GRA KOMPUTEROWA



2

GRA KOMPUTEROWA



3

GRA KOMPUTEROWA



4

FILM NA DVD (2 DVD)

GRA AQUANOX + gamepad



5

MULTIMEDIALNY SŁOWNIK

6



#### Multimedialny Słownik Ojczyzny Polszczyzny

- Ponad 2000 haseł
- Precyzyjne definicje i objaśnienia
- Wnikliwe komentarze
- Praktyczne uwagi stylistyczne
- Bogata frazeologia
- 37 sekwencji wideo
- Nagrania wymowy haseł
- Wyszukiwanie pełnotekstowe



fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp



**zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność**



**strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie**



**sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo**



**dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy**

see, hear, feel, create



|                              |        |                                |        |                                        |        |                                |        |                          |       |                                                                                       |                          |
|------------------------------|--------|--------------------------------|--------|----------------------------------------|--------|--------------------------------|--------|--------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Age of Wonders: Magia Cienia | 93,90  | Fifa 2004                      | 135,00 | Max Payne 2                            | 135,00 | Sims Balanga (PL)              | 59,00  | Pasjanse                 | 19,90 |  | Pracownia gier i zabawek |
| American Conquest (PL)       | 109,90 | Gothic 2 (PL)                  | 92,90  | The Fall of Max Payne                  |        | Sim City 4: Rush Hour          | 73,90  | Pasjanse                 | 19,90 |                                                                                       | Pracownia gier i zabawek |
| Batman Vengeance (PL)        | 72,90  | Greyhawk: Świątynia            |        | Medal of Honor: Allied Assault         |        | Sims - Double Deluxe (PL)      |        | Pracownia gier i zabawek | 19,90 |                                                                                       | Pracownia gier i zabawek |
| Battlefield 1942             | 39,90  | Pierwotnego Zia (PL)           | 99,90  | Deluxe (Medal of Honor Allied Assault) |        | (zawiera The Sims)             |        | Pracownia gier i zabawek | 19,90 |                                                                                       | Pracownia gier i zabawek |
| Battlefield 1942:            |        | Gry karciane 1                 | 25,00  | Speedball - soundtrack                 |        | Swallowtail Cycle (Balanga)    | 134,90 | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Secret Weapons of WWII       | 79,00  | Gry Karciane 1&2               | 39,00  | Medal of Honor 2: Substance (DVD)      | 159,00 | Sims zwizakz (PL)              | 74,90  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Battle Collection (Medieval  |        | Gry Karciane 2                 | 25,00  | Moj Brat Niedziwiedzi (PL)             | 79,00  | Sims Gwiazda                   | 79,00  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| + Viking Invasion)           | 164,90 | GTA: Vice City                 | 119,00 | NBA 2004                               | 139,00 | Sims wakacje (PL)              | 59,00  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Beyond Good & Evil (PL)      | 119,00 | Half Life Bestseller           | 49,90  | NHL 2004                               | 139,00 | Simpsons: Hit & Run            | 134,90 | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Big Mutha Truckers           | 79,00  | Hard Truck                     |        | No One Lives Forever:                  |        | Star Wars                      |        | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Blitzkrieg (PL)              | 119,90 | 18 Wheels of Steel (PL)        | 46,00  | Contract J.A.C.K.                      | 94,90  | Jedi Knight Jedi Academy       | 165,00 | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Bowling (Kregle)             | 19,90  | Harry Potter                   |        | Piraci z Karaibów (PL)                 | 49,00  | Syberia (PL)                   | 49,00  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Call of Duty (PL)            | 99,00  | Komnata Tajemnic               | 119,00 | Nosferatu (PL)                         | 69,00  | Taxi Challenge                 | 29,90  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| C&C Generals Zero Hour       | 79,90  | Hidden & Dangerous 2           | 123,90 | Polskie II                             | 72,90  | Taxi driver                    | 27,90  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Championship Manager 4 (PL)  | 49,90  | Homeworld 2                    | 92,90  | Port Royale (PL)                       | 49,90  | TOCA Race Driver               | 49,90  | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Chrobie Złota Edycja (PL)    | 89,90  | Hulk                           | 92,90  | Port Mortem (PL)                       | 74,90  | Tomb Raider:                   |        | Pracownia gier i zabawek | 19,90 | Pracownia gier i zabawek                                                              | Pracownia gier i zabawek |
| Colin McRae Rally 3 (PL)     | 89,90  | Iceworld Daie II (PL)          | 53,90  | Pinkabe i gry zręcznościowe            | 25,00  | The Angel of Darkness          | 132,00 | Ambient dub              | 25,00 | Hip hop 2                                                                             | 25,00                    |
| Comanche 4                   | 34,90  | Indiana Jones                  |        | Piraci Nowego Świata (PL)              | 94,90  | Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) | 94,90  | Dance                    | 25,00 | Hip hop 1&2                                                                           | 39,00                    |
| Commandos 3                  |        | and the Emperor's Tomb         | 152,90 | Project IGI 2: Covert Strike (PL)      | 119,00 | Twierdza Krzyżowiec (PL)       | 74,90  | Future wave              | 25,00 | Hip hop 3                                                                             | 25,00                    |
| Destination to Berlin        | 134,90 | Iron Storm                     | 49,90  | Railroad Tycoon 3                      | 119,00 | Warszaby                       | 49,00  | Hard house electro       | 25,00 | Minimal techno trance                                                                 | 25,00                    |
| Diablo II + Diablo II        |        | Jazz Jack rabbit               | 29,90  | Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)           | 59,00  | Warhammer 40K: Fire Warrior    | 59,00  | Klimatyczne brzmienia    | 25,00 | Music party system 1.                                                                 | 25,00                    |
| Pan Zniszczenia (PL)         |        | Judge Dredd: Dredd vs Death    | 134,90 | Reah dvd /CD                           | 42,90  | Złota Edycja Warcraft III      |        | Techno power             | 25,00 | Music party system 2.                                                                 | 25,00                    |
| Dino Crisis                  | 79,00  | Kangurek Kao 2                 | 53,90  | Reah+Schizn                            | 59,00  | + Frozen Throne                | 99,00  | Hip hop 1                | 25,00 | Midi power                                                                            | 14,99                    |
| Empires: Dawn                |        | Korea Zapomniany Konflikt (PL) | 93,90  | Runaway a Road to Adventure (PL)       | 72,90  | Wladca Pierścieni:             |        | Casanova (PL)            | 19,90 | Combat Mission Gold (PL)                                                              | 19,90                    |
| of the Modern World          | 164,90 | Lionheart                      | 92,90  | Salamambo (PL)                         | 72,90  | Wojna o Pierścieni             | 133,90 | Cold Zero (PL)           | 19,90 | Trainz 1.4 (PL)                                                                       | 19,90                    |
| Enter the Matrix             | 92,90  | Lock On Air Combat Simulation  | 134,90 | Settlers IV (PL)                       | 53,90  | Worms 3D (PL)                  | 93,90  | Dragon Throne (PL)       | 19,90 | Dracuka 2 (PL)                                                                        | 19,90                    |
| Ethorhords II (PL)           | 29,00  | Mafia (PL)                     | 39,90  | Schizn (dvd lub SCD)                   | 42,90  | UFO: Kojelne Starcie (PL)      | 94,90  | Alien Nation 2 (PL)      | 19,90 | Traffic Giant Gold (PL)                                                               | 19,90                    |
| FIFA 2002 Classic            | 39,90  | Schizn II Master of Orion 3    | 49,90  | Schizn II Kameleon                     | 79,00  | UFO: Ages Beyond Myst          | 99,00  | Larry 7 (PL)             | 19,90 | Pizza Connection 2 (PL)                                                               | 19,90                    |



**NASZ SKLEP FIRMOWY  
"GALAKTYKA EXE"**

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych  
„Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany,  
ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.  
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA  
**Zapraszamy do współpracy odbiorców  
hurtowych oraz sklepów**

**DZWOŃ:**  
od godz. 8.00 do 16.00  
**(071) 3537002**  
od 10.00 do 21.00  
**(071) 3110358,**  
**0601 732888**

**FAKSUJ:**  
**(071) 3537010**

**PISZ** na adres:  
**EXE**, Skr. poczt. 63,  
 53-650 Wrocław 57

**INTERNET:**  
www.fajny.pl  
www.exe.com.pl  
exe@exe.com.pl

**BIURO HANDLOWE**  
sprzedaż hurtowa:  
**EXE, ul. Kolistą 8**  
**54-152 Wrocław**

**NASZE CENY** zawierają podatek VAT, **KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł**





# Do każdego dwóch programów „ROWERY” gratis!!



graj z dziećmi - dobra zabawa - gwiazdy ekranu - graj z dziećmi - dobra zabawa - gwiazdy ekranu - graj z dziećmi



Gdzie jest Nemo  
(Podwodny plac zabaw) (PL)



Król Lew  
(Powrót do łwiej ziemi) (PL)



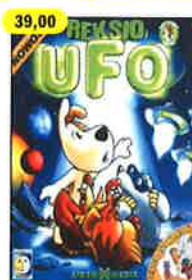
Mój brat  
niedźwiedź (PL)



Reksio  
i skarb piratów



Reksio  
i czarodzieje



Reksio i UFO



Wilki i Zając:  
Nu Pogodi! (PL)

dobra zabawa - niewielki koszt - wyprzedaż - ilości mocno ograniczone - wyprzedaż - ilości mocno ograniczone



Rage of Mages 2: Necromancer



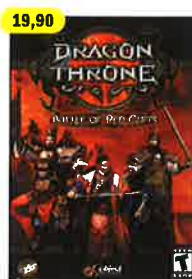
Seven Kingdoms II: Frythan Wars



Shadow Company



Baldur's Gate (PL)



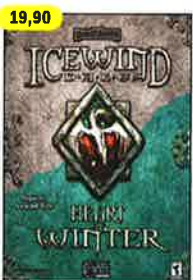
Dragon Throne (PL)



Cold Zero (PL)



Gothic (PL)



Icewind Dale + Heart of Winter



Allien Nations II (PL)



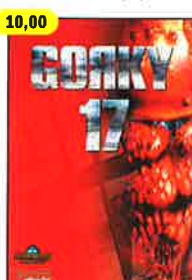
Rage of Mages



MegaRace 3 (PL)



BIG  
(gra działa wyłącznie  
w systemie DOS)



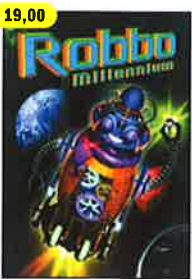
Gorky 17 (PL)



Starlancer



Realms of Arkania  
(Blade of Destiny + Star Trail)



Robbo Millenium



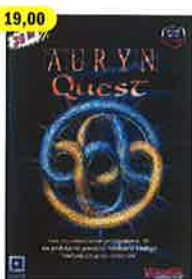
Dark Stone



Strife



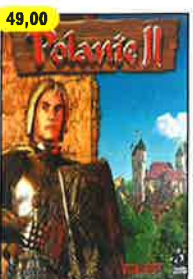
The House of the Dead 2



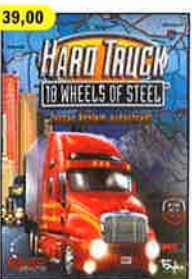
Auryn Quest (PL)



RIM - Wojna o planetę



Polaris II (PL)



Hard Truck:  
18 Wheels of Steel (PL)



Emergency 2 (PL)



Cue Club (PL)



Wyprawa na północ (PL)



Crime Scene Manhattan



FotoOffice 2  
Kup FotoOffice 2

Kup  
FotoOffice 2!  
Aparat dostaniesz  
gratis!  
OFERTA  
OGRA NICZONA!



# NEC

## Idzie jak burza!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.



see more.

### NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Zobacz więcej: [www.nec-mitsubishi.pl](http://www.nec-mitsubishi.pl)

#### Gra **CONFLICT DESERT STORM II** **Pustynna Burza II**

Dwujęzyczna wersja językowa (polska i angielska)  
- szukaj w dobrych sklepach.

Wydane przez SCI Games, Ltd. Opracowane przez Pivotal Games, Ltd.  
© 2003-2004 SCI Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Monitory NEC/Mitsubishi dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

DYSTRYBUTOR PL: L.E.M.